
INCLUYE
2 superguías
+ supertrucos
ONIMUSHA 2 (PS2) Y
KINGDOM HEARTS (PS2 1ª PARTE)
SÓLO
2,40 €
núm. 125 noviembre 2002 • 2,40 Euros • 2,55 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SUPERJUEGOS
SUPER CONCURSOS
15 RESIDENT EVIL
+ 15 CAPCOM VS
SNK 2 EO
DE GAME CUBE
20 ONIMUSHA 2
DE PS2
Harry Potter
Y LA
CÁMARA
SECRETA
PS2
Xbox
GameCube
GBA
PSone
GBC
Así será la esperada
segunda parte en
todas las plataformas
HAVEN,
EL PLATAFORMAS
MÁS COMPLETO
DE PS2
ANALIZAMOS
TODAS LAS
VERSIONES
DE FIFA 2003
THE GETAWAY
EL JUEGO MÁS
REAL PARA
PLAYSTATION 2
00125
8 420565 037006

Nintendo®
GAMING 24:7

¡CHAU!

EXCLUSIVA

YOSHI NOS ABRE LAS PUERTAS DE SU CASA Y ROMPE EL SILENCIO.

"Mario me debe gran parte de su éxito".

TEXTOS ñ EN CASTELLANO









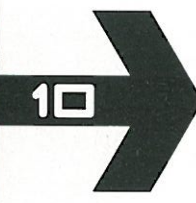

Sé testigo del nacimiento de un héroe. Descubre de la mano de Yoshi, dónde Mario aprendió a correr, saltar, escalar, planear... en definitiva, a ser el Mario que tú conoces. El mejor juego de plataformas en 2D, ahora en tu Game Boy Advance.



# SUMARIO Nº 125





10 **Harry Potter y La Cámara Secreta**
Mayores y pequeños disfrutarán con esta aventura 3D que visitará casi todos los sistemas de entretenimiento actuales.




18 **Haven: Call of the King**
Midway sorprende con un juego «global», que reúne todos los ingredientes para convertirse en una gran estrella.



20 **The Getaway**
La respuesta de Sony a *Grand Theft Auto*, del que toma muchísimos detalles. Gangsters de baja estofa sin ningún tipo de escrúpulo. Sólo para los más valientes.



22 **Medal Of Honor Frontline**
El aclamado juego de EA GAMES visita por fin Xbox y GameCube, con la novedad de incluir un inédito modo multijugador.



24 **007 Nightfire**
Las nuevas aventuras del agente secreto más legendario sólo se podrán vivir en videojuego, con un argumento original esta vez no basado en ninguna película. Genial.



26 **Mario Party 4**
Una compilación de 50 minijuegos para 4 jugadores protagonizados por Mario, Luigi y el resto de la familia Nintendo. Primera entrega de la serie en GameCube.



36 **FIFA 2003**
EA SPORTS ha revolucionado su juego más emblemático, elevando su jugabilidad y, como siempre, manteniendo unas cotas insuperables en cuanto a licencias.



42 **Colin McRae 3**
No diga simulador de rallys, diga *Colin McRae 3*. Es, si *WRC2 Extreme* no lo supera, el mejor juego de su género de la historia. Calidad, realismo y mucha intensidad de juego.

**44> Silent Hill: Inner Fears.** El misterio y la intriga «made in Konami» muestra su mejor cara en Xbox.

**46> Hitman 2: Silent Assasin.** Conviértete en un asesino a sueldo en este vistoso y jugable título de IO-Interactive.

**52> El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo.** La primera y la segunda parte de la trilogía se convierten en videojuego. Una pasada.

**54> SEGA GT 2002.** El simulador de conducción más emblemático de Sega visita Xbox.

**58> Ty El Tigre De Tasmania.** Lucha por la supervivencia de tu raza en un plataformas de excelente aspecto.

**63> Crazy Taxi 3.** Tercera entrega de la saga que insiste en su buen humor y la velocidad urbana. Para Xbox.



GRUPO ZETA

Fundador: ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, F. Javier López y Serafín Roldán
Secretario: José Ramón Franco Vicesecretario: Enrique Valverde
Director Editorial: Antonio Franco
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación:
José Luis Gómez

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: José Luis García
Director de Coordinación de Revistas: Jesús Maraña

Comité Editorial: Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés

Director General de Finanzas y Control de Gestión: Conrado Carnal
Director General de Prensa: Joan Alegre
Adjunto al Presidente: Julio Martínez

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: Luis Jorge García
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Subdirector: José Luis del Carpio Peris
Redactor Jefe: Bruno Sol Nieto
Redacción: Roberto Serrano y Belén Díez España (maquetación)
Colaboradores: Lázaro Fernández, J. Iturrioz, Dani Rodríguez, J. Bautista, Natalia Muñoz, Rafael Odóñez (maquetación), Jorge Martínez (imagen) y Ana Márquez (edición)
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Dirección. C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00 E-Mail: superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: Carlos Ramos

Director de Proyectos Editoriales: Damián García Puig
Director Gerente de Revistas: Juan Pescador
Gerente de Marketing: Marisa Casas
Gerente de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado

Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Angel Aranda
Dirección de RR HH: Juan Buj
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: Julián Poveda
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

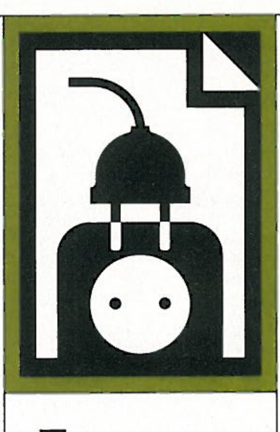
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Marousi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barsse, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





# PRESS START

# EDITORIAL

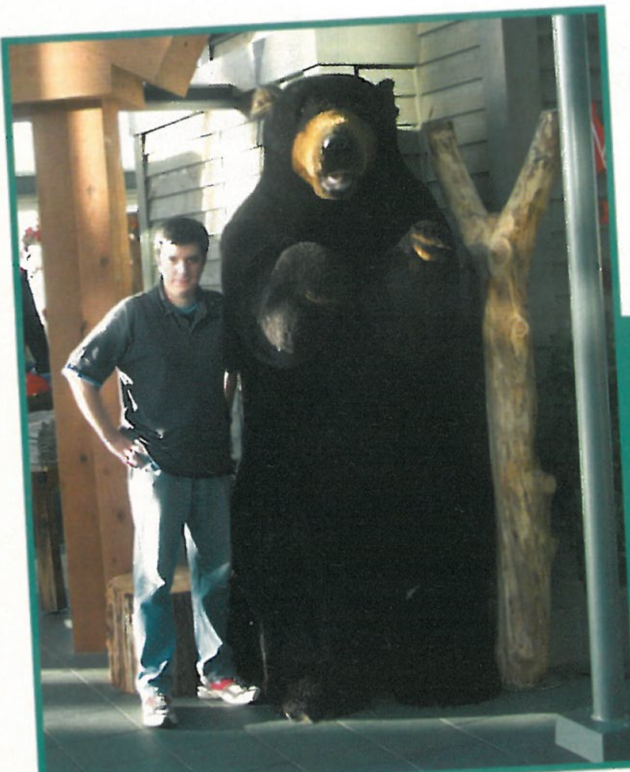


Jose Luis del Carpio

*GTA Vice City y The Getaway. Los defensores del menor y los telediarios se frotan las manos, así como los tertulianos radiofónicos. Ponga una polémica en su vida. De acuerdo que los juegos son «duros», que tanto gráficamente como su lenguaje están repletos de agresividad y, si lo preferís decir así, violencia. Pero no es una violencia gratuita, es una violencia adecuada para la temática del juego. ¿Os imagináis a Terminator cargándose a sus enemigos a base de pellizcos, o a los protagonistas de una peli de guerra exclamando en plena batalla «córcholis, caramba o madre del amor hermoso»? Pues claro que no. Los videojuegos son una representación más del mundo del entretenimiento, y si en el cine hay absoluta libertad porque se persigue el realismo,¿ por qué extraña y se denuncia en el mundo del videojuego? Puede presentarse una película soez, violenta a más no poder, escatológica, con mucha casquería y no pasa nada. La calificación moral ya se encarga de indicar a quién va dirigida. En los videojuegos pasa lo mismo, con el añadido de que la calificación es mucho más exigente y, a nada que haya un pelín de violencia, ya ponen el ADESE de los 18 años. Pues bien, eso no basta y nos siguen dando la «brasa» con lo de la violencia y acusan a los videojuegos de ser los causantes de todos los problemas de la juventud. Y al ver, como os digo, The Getaway y GTA Vice City, lo primero que me ha venido a la cabeza es que ya tenemos la polémica servida para revolucionar la sociedad y criminalizar a estos excepcionales títulos y, por asociación, al resto de videojuegos. Por nuestra parte seguimos pensando lo mismo. Que te diviertas con un juego violento no significa que te guste la violencia, simplemente te entretiene meterte en una historia que no es otra cosa que fantasía. Más que querer trascendentalizar una irrealidad, yo creo que lo que pasa es que se aburren. Y desde aquí les sugiero que se compren un loro, o mejor, que se echen una partidita a un juego.*

# CANADÁ - MADRID MARANELLO

Como sabéis, a lo largo de cada mes nos surgen varios **viajes** y **presentaciones**. En esta ocasión, os mostramos algunas fotos del viaje de Nemesis a **Canadá** para ver el FIFA 2003, de la presentación de Esto Es Fútbol 2002 en **Madrid** y del viaje de The Scope a **Maranello** a la fábrica de Ferrari.



## Nemesis y Antonio López

***Electronic Arts*** *no quiso dejar solo a Nemesis en su periplo canadiense (la última vez que viajó solo le sacaron a última hora del corredor de la muerte). Por esa razón,* ***EA SPORTS*** *decidió que* ***Antonio López*** *acompañara a* ***Bruno****. En esta instantánea podéis ver a los dos posando en el aeropuerto de* ***Vancouver****. El pobre Antonio sufrió un accidente y por eso sale con su muleta a su izquierda. Dicen las malas lenguas que entre* ***Nemesis*** *y* ***Antonio López*** *se intensificó su relación de amistad y que desde entonces se les conoce como Yogi y Bubu.*

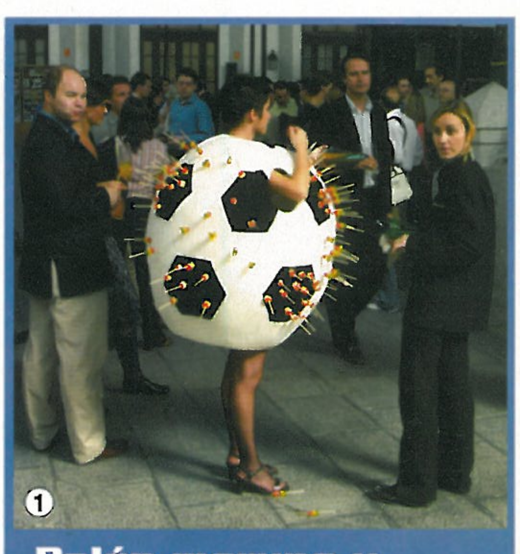






## Cavallinos rampantes

- ***1:*** *Ya que en la fábrica de* ***Ferrari*** *no dejaban hacer fotos,* ***The Scope*** *se hizo ésta en el museo para tirarse el pisto con las mozas y decir que estaba en su garage.*
- ***2: Alejandro Bañeres****, el ya famoso «Harry de Chueca y de los Baños Turcos», acompañó a* ***The Scope*** *en su periplo italiano. El de la foto no es él, es un maniquí de Niki Lauda con la oreja cosida.*
- ***3:*** *La Fórmula 1 tiene un papel importante en el museo Ferrari.* ***Need For Speed: Hot Pursuit 2*** *fue la excusa ideal para poder ver todo el universo* ***Ferrari****.*



## Balón moruno y futbolistas





- ***1:*** *Una chica disfrazada de balón era el vehículo elegido por* ***SCE*** *para pillar pinchos morunos. Hay gente para todo...*
- ***2: Guti****,* ***Luque*** *y* ***Baraja*** *fueron las estrellas invitadas a la presentación. En la foto con* ***The Elf****,* ***Doc*** *y* ***Dani3PO****.*
- ***3: Carlos Martínez****, de Canal +, pone la voz al juego y también hizo de maestro de ceremonias.*
- ***4:*** *Entre los asistentes famosos destacaron* ***Los Pecos****. El dúo aprovechó la ocasión para presentar la balada protesta «De Screenflum al cielo».*

SONY C.E.

# WRC II Extreme



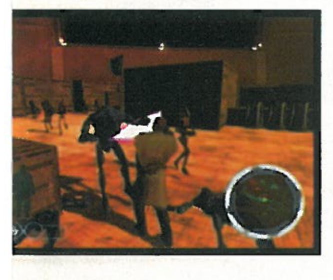


Ahora que *WRC* cuenta ya con edición *Platinum* después de haber vendido más de 750.000 copias, **Evolution** ha dado los últimos retoques a su secuela. Para empezar, han incorporado un nuevo motor gráfico bajo el nombre de *Shiny Shovel*. Y si los resultados nos parecían impresionantes en el primer título, ahora nos dejan totalmente alucinados. Los 150.000 polígonos por segundo a 60 *frames*, representan paisajes reales hasta una distancia de 6 kilómetros. Es decir, veremos perfectamente el trazado del circuito, siempre que la orografía lo permita. Lo que supone una bestialidad teniendo en cuenta que hay 800 Km. de circuitos distribuidos en 115 etapas. Y las 6 cámaras que disponemos en el juego nos ofrecerán la mejor perspectiva en todo momento. El diseño de los coches también ha mejorado, y ahora disponen de 20.000 polígonos para mostrarnos todo su esplendor al detalle, incluidos los daños, porque ***WRC II Extreme*** tiene un nuevo sistema de desperfectos que cubre todos los componentes del vehículo. Por supuesto, están presentes los 7 equipos que participan en el mundial y todos sus pilotos, ya que el juego posee la licencia oficial de dicha competición. Para terminar, mencionar que en la BSO está *Chemichal Brothers* y su tema *Star Guitar*. Estará a la venta el 27 de Noviembre.

ELECTRONIC ARTS

# The Clone Wars





Los amantes de *Star Wars* van a ser capaces de matar por este título para **GameCube**. El juego comienza justo donde termina el *Episodio II*, explicando el vacío argumental entre este último y la próxima película de la saga prevista para el 2.005. ***The Clone Wars*** es un *shooter* motorizado, en el que se emplean vehículos ya conocidos por los seguidores de la serie, aunque **Lucas Arts** ha concebido algunos nuevos exclusivos para este título. El jugador encarnará a tres personajes diferentes a lo largo de la aventura, **Mace Windu**, **Obi-Wan Kenobi** y **Anakin Skywalker**. No será posible elegirlos, se sucederán dependiendo del guión para llevar a cabo misiones específicas. Hay 16 fases distribuidas en 6 mundos.
Aunque la mayoría requieren usar vehículos de destrucción masiva, el piloto podrá salir al exterior e impartir justicia con su sable láser, lo cual aporta una mayor variedad. También hay que destacar el modo para cuatro jugadores a pantalla partida, el sonido *Dolby Pro Logic II* y el modo de pantalla 16:9.

INFOGRAMES

# Próximos lanzamientos



Battle Engine Aquila



Grand Prix Challenge



Furious Karting

**Infogrames** es una de las compañías que mayor número de juegos publica al año y continúa en la misma línea. En esta ocasión, además de anunciar la adquisición de la licencia de *Dragon Ball Z*, para publicar el juego *DBZ Budokai* en **PS2** y *DBZ: El Legado de Goku* en **GBA**, también nos presentó tres novedades más. Un curioso y divertido título de conduccion de *karts*, *Furious Karting*, exclusivo para **Xbox**. Un increíble simulador de F1 bajo el nombre de *Grand Prix Challenge*, que será editado para **PlayStation 2**. Y por último, *Battle Engine Aquila*, un *shooter* en el que un robot puede atacar tanto por aire como por tierra, tanto para **PS2** como para **Xbox**.

GTA VICE CITY

# 7 DISCOS 7

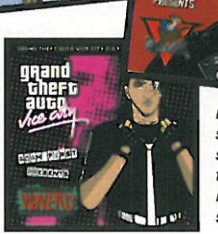
Estas son las carátulas definitivas de la banda sonora de ***Grand Theft Auto Vice City***, una extraordinaria compilación que, como sabéis, recoge la mejor música de los años 80 en diferentes estilos, desde *Heavy Metal*, hasta *Pop* o *Hip Hop*. Cada disco representa a cada una de las estaciones de radio que se pueden sintonizar en los coches. Es la mayor selección musical jamás creada para ambientar un videojuego, con más de 80 canciones de renombrados artistas. La banda sonora saldrá a la venta coincidiendo con la salida del juego. El precio en **España** no está confirmado, pero en **EE.UU.** va a salir a unos 50 Dólares. Esperemos que en **España** mantenga el precio.









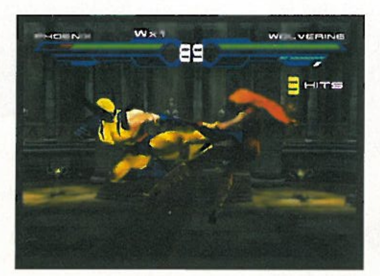


*Éstas son las siete carátulas de la banda sonora.*

PROEIN

# Vuelven los X-Men

**Activision** vuelve a atacar con un nuevo *beat'em-up* basado en los *X-Men*. En su lucha contra los villanos que pretenden expulsar a los mutantes de la tierra, el jugador podrá combatir en 8 mapeados diferentes con 26 secciones, que componen increíbles escenarios en 3D, basados en los cómic y en la película. Un total de 24 personajes diferentes, 20 *X-Men* y cuatro luchadores ocultos. *Combos*, golpes aéreos y ataques especiales podrán ejecutarse en 8 direcciones.



GameCube



PlayStation 2



Xbox

LOGIC3

## Altavoces 5.1



**Logic3** acaba de presentar un nuevo sistema de altavoces 5.1 con mando a distancia, decodificador *Dolby Digital*, *Pro Logic* y estéreo, *subwoofer* de madera para una mayor calidad de sonido y 45 *Watios* de potencia RMS (*subwoofer* 20 Vatios + altavoces 5.5 Vatios). Incorpora entrada digital, coaxial y estéreo. Compatible con todas las consolas. Su PVP recomendado son 279.90 Euros.

ADESE

## Premios ADESE

El pasado 1 de octubre tuvo lugar la primera edición de los premios **ADESE** en el Círculo de Bellas Artes de **Madrid**. Allí se concedieron los galardones a los títulos más vendidos. Entre los premiados estaban *Devil May Cry*, *World Rally Championship* y *FIFA 2002* con sus correspondientes galardones de oro al vender más de 40.000 unidades. *GTA III* obtuvo el galardón de platino al alcanzar unas ventas superiores a las 80.000 unidades. En **GBA** resultó premiado *Harry Potter*.

NOKIA

## Nokia Game

Se ha presentado una nueva edición de **Nokia Game**, que se celebrará del 11 al 29 de noviembre de forma global e interactiva. En **España**, los 100 mejores conseguirán un teléfono **Nokia** con cámara integrada. **www.nokiagame.com**



## Resultados Concursos

**CONCURSO FINAL FANTASY ANTHOLOGY**

César Gómez Cardosa BARCELONA
Jesús González Heredia SEVILLA
Salvador Poveda Paredes MURCIA
Ezequiel Hurtado Rodríguez BARCELONA
Egoitz Hernando Quevedo VIZCAYA
José Juan Sanz Navarro MURCIA
Pedro Fort Berbel TARRAGONA
Luis Bauzil López ALICANTE
Antonio Lician Serna ALICANTE
Miguel Angel Rosales Muñoz ZARAGOZA
Miguel Angel Ruiz Pérez LAS PALMAS G.C.
José A. Santisteban Peña LAS PALMAS G.C.
Cristobal Moreno Said MÁLAGA
Felipe González Fernández CANTABRIA
Alvar Janés Martínez BARCELONA
Juan Carlos Gómez Sánchez BARCELONA
Roberto García Losado AVILA
Iván de la Cal Herrera VALLADOLID
Ramón Aliada Caballero MURCIA
Natalia Sanmartín Reinoso PONTEVEDRA
Alberto Fernández Moares PONTEVEDRA
Daniel Melé Gallardo BARCELONA
Gerardo Alvarez Machado GRANADA
Raul Sierra Martínez MADRID
Mª José Sánchez Bravo BARCELONA

## TOP CENTRO MAIL

**PlayStation 2.** 1 Tekken 4 2 Commandos 2: Men Of Courage 3 Onimusha 2 4 Turok Evolution 5 Gran Turismo 3 (Plat.)

**PSone.** 1 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 2 Syphon Filter 3 (Plat.) 3 Metal Gear Solid Band 4 Spider-Man 2: Enter Electro (Plat.) 5 Final Fantasy IX (Plat.)

**Dreamcast.** 1 Sonic Adventure 2 Resident Evil 3 3 Super Runabout 4 Dino Crisis 5 Project Justice: Rival School 2

**GameCube.** 1 Super Mario Sunshine 2 Turok Evolution 3 Resident Evil 4 Beach Spikers 5 Capcom VS. SNK 2 EO

**Game Boy Advance.** 1 Dragon Ball Z: El Legado de Goku 2 Golden Sun 3 Castlevania: Harmony Of Dissonance 4 Super Mario Advance 3 5 Medabots AX: Rokusho Version

**Xbox.** 1 Silent Hill 2 2 Commandos 2: Men Of Courage 3 Halo 4 The Thing 5 Enclave

VIRGIN INTERACTIVE

# Virgin distribuirá Joytech

A finales de octubre **Virgin Interactive** comenzará a distribuir en **España** y **Portugal** periféricos de una de las compañías más importantes en este sector, **Joytech**. De hecho, con el acuerdo alcanzado entre ambas compañías se pretende igualar el éxito que ha obtenido **Joytech** en **Gran Bretaña** gracias a una amplia oferta de periféricos que abarca todos los formatos de consola. La excelente calidad e innovación tecnológica que esta compañía imprime a sus productos así como un precio asequible beneficiarán a usuarios de **GameCube**, **Game Boy Advance**, **PlayStation 2** y **Xbox**. Entre los productos que **Virgin Interactive** comercializará para las tres consolas de nueva generación destaca la pantalla TFT portátil de 5,6 «de alta resolución, con altavoces estéreo. La oferta también incluye mandos, cables de conexión, tarjetas de memoria y el volante *Williams F1 Racing Wheel*, que tiene licencia oficial de la conocida escudería e incorpora una palanca de cambios y pedales para dotar de un gran realismo a los juegos de conducción. Y por último se incluye una completísima gama de artilugios para la portátil de 32 bits de **Nintendo** (luz con lupa, batería recargable con adaptador de corriente, cable *multilink*, bolsa de viaje, etc...).



*Éste es el impresionante aspecto que presentarán las pantallas LCD de **Joytech** para **GC**.*







ELECTRONIC ARTS

# Visitamos EA Canadá



Invitados por **Electronic Arts**, tuvimos la oportunidad de visitar la sede central de **EA Sports** en **Vancouver**, **Canadá**. Fue un largo viaje, pero la posibilidad de conocer de cerca a los productores de las diferentes versiones de *FIFA Soccer 2003* merecía el esfuerzo. Fuimos los primeros en disfrutar de la copia final de la entrega **PlayStation 2**, y pudimos hablar sobre el desarrollo del juego y sus futuras entregas. Aunque las fotos estaban totalmente prohibidas, **Matt Bilbey** (*Wordwide Product Manager* de *FIFA*) no pudo evitar que nos fijáramos en las pizarras y diagramas expuestos en las paredes de **EA Sports**, que desvelaron que no sólo están trabajando en el próximo *FIFA Soccer*, sino en la entrega 2005. Eso es ser previsores...



*Los productores de las diferentes versiones de FIFA Soccer 2002 respondieron a las dudas de los periodistas. Respecto al futuro juego On-line, aún no hay nada decidido. ¿Quizá en la entrega 2005?*

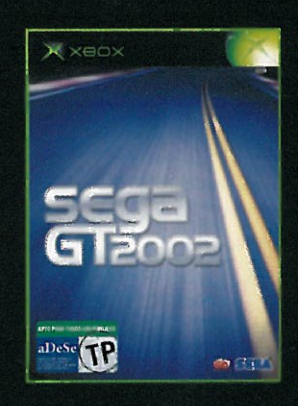


# DOS JUEGOS DE REGALO, PARECE QUE YA ES NAVIDAD.




Estas navidades cómprate una Xbox por sólo **249,99** Euros* y te llevas también los juegos: Sega GT 2002 y Jet Set Radio Future**.

Oferta limitada. Válida hasta fin de existencias.







Cómpralo en



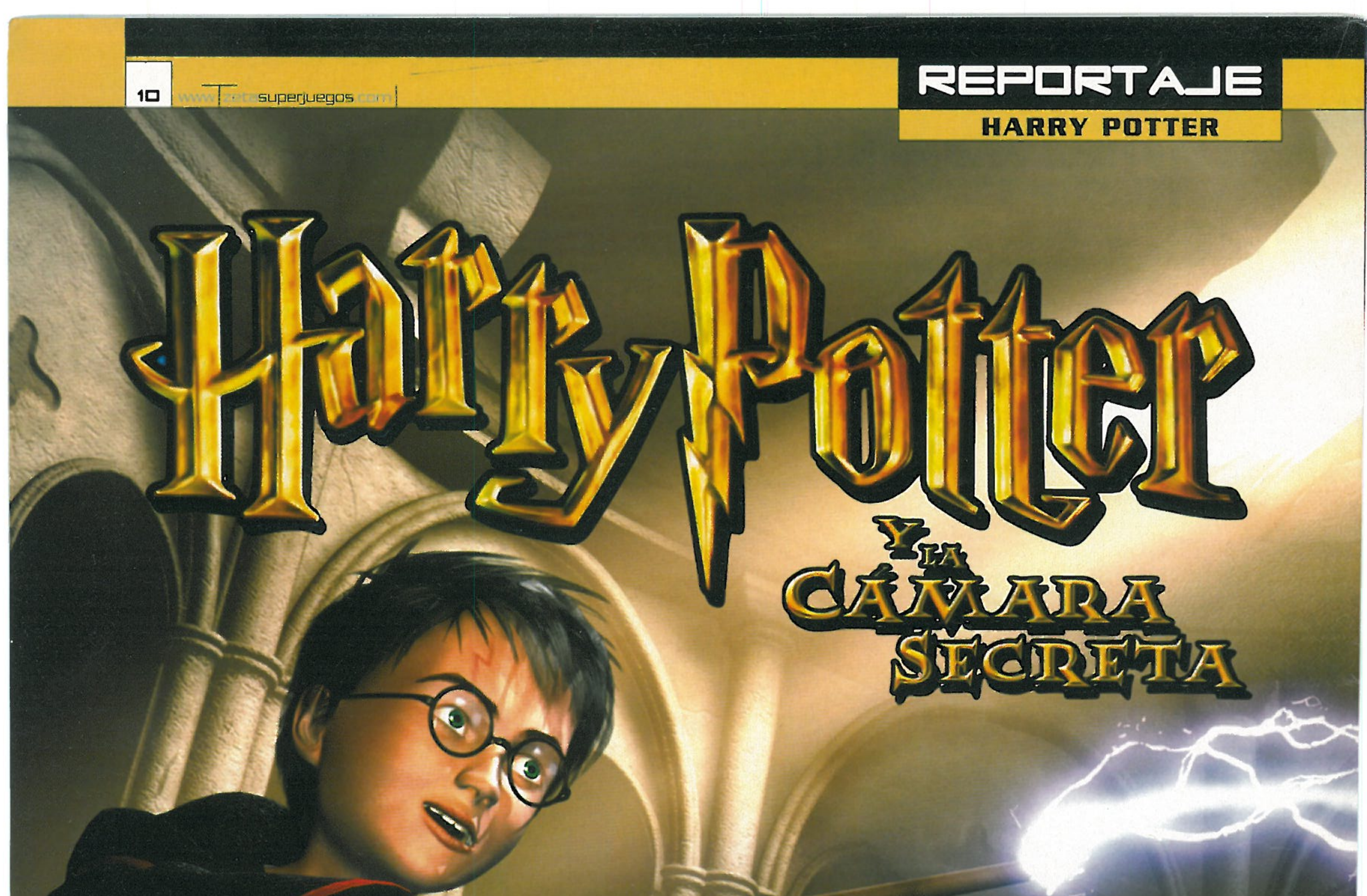

www.xbox.com/es



XBOX

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*Precio de venta recomendado. Precio de venta al público estimado para los juegos mencionados 120€




# Harry Potter y la Cámara Secreta

**No hay nada que temer, la magia ya está echada. EA presenta la segunda entrega de Harry Potter con un aspecto más cuidado y adulto. Esta vez, para todas las plataformas**

**ANA MÁRQUEZ**

Magia o realidad. Si echásemos la vista 12 años atrás, conoceríamos a una inglesa que luchaba por un sueño: ver publicada su más preciosa creación encarnada por un niño llamado **Harry Potter**, cuyo Don más preciado, a la vez de secreto y desconocido, era la magia. Puerta tras puerta, editorial tras editorial... Todo eran negativas. Leían su novela, pero nadie apostaba por una narrativa infantil tan extensa, sin ilustraciones y con un desarrollo de más de 300 páginas. Pero en 1998 **Bloomsbury**, una editorial inglesa, vio en esta obra algo especial, un relato inocente, sin grandes pretensiones de idolatrar la fantasía, y sobre todo inteligente y cercano a la realidad, aunque para los *muggles* fuese pura ficción. Ésta era la magia con la que **J.K. Rowling** siempre soñaba y hoy en día es sencillamente una realidad, pues la vida del aprendiz de mago quedará impresa en 7 libros, cada uno correspondiente a un año de **Harry** en **Hogwarts** (desde los 11 hasta los 17 años) y que hasta hoy sólo conocemos cuatro de ellos, *La Piedra Filosofal*, *La Cámara Secreta*, *El Prisionero De Azkaban* y *El Cáliz Del Fuego*, de los cuales 160 millones de ejemplares han sido vendidos en todo el mundo.

## EL COMIENZO DE UNA LEYENDA

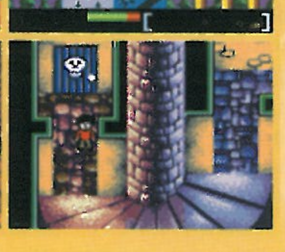
Pero no todo ha quedado ahí, **Harry Potter** ha conseguido traspasar las barreras de la narrativa, convirtiéndose en un fenómeno social cuando en 1998 un productor inglés **David Heyman** se entrevistó con la escritora y le confesó la idea de llevar su obra al cine. **Rowling**, dubitativa, al final aceptó con la condición de que **Warner Bros.** fuera completamente fiel a su creación y que la dejaran supervisar la producción. Dicho y hecho, el año pasado por estas fechas, veíamos en la gran pantalla una magnífica adaptación que no defraudó las expectativas de nadie. Cada uno de los acontecimientos acaecidos en la Escuela de Magia y Hechicería contados en la primera entrega de *La Piedra Filosofal* fueron recreados perfectamente (desde los partidos de *Quidditch*, pasando por las clases de poción del Profesor **Snape**, hasta el enfrentamiento con **Lord Voldemort**) y tal fue así que en tan sólo cuatro días después de su estreno en **España**, el 30 de

## GAME BOY COLOR

La novedad de ***La Cámara Secreta*** de **GBC** es la posibilidad de jugar partidos de *Quidditch*. Por lo demás, **Eurocom**, ha mantenido el mismo estilo de juego **RPG** 2D de *La Piedra Filosofal*, batallas por turnos en las que deberemos adquirir experiencia para hacer hechizos más potentes. Además, incluye 8 divertidos minijuegos.








*Las clases de Magia contras las artes oscuras son impartidas por el presumido profesor **Lockhart**, quien nos «enseñará» el hechizo «Expelliarmus», un encantamiento de desarme imprescindible para combates.*

## GAME BOY ADVANCE

Una aventura con elementos de plataformas en la que no faltará el Club del Duelo, el afamado *Quidditch* y las clases de pociones y herbología para criar las «Mandrágoras». Y todo ello bajo una perspectiva isómetrica 2D con un nuevo e impresionante motor gráfico capaz de reproducir los elementos renderizados aparecidos en los demás títulos para otras consolas que, entre otros aspectos, consigue que el parecido de los personajes con los protagonistas del filme sea asombroso. Además, los propietarios de este cartucho podrán intercambiar datos (como mapas, artículos mágicos y hechizos) con la versión de **GC**.

## UN FORD ANGLIA HECHIZADO



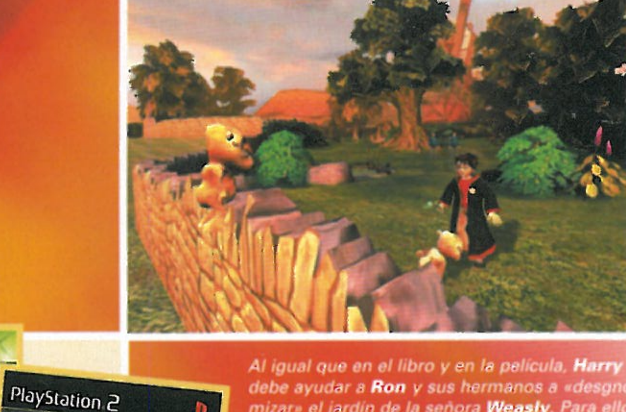
Una de las mayores prohibiciones en el mundo de los magos es hechizar objetos pertenecientes a los *muggles*, como llaves, teteras o libros y, por supuesto, su uso y disfrute tiene penalización. Pero muchos magos sienten verdadera pasión por estos utensilios inventados por la gente no mágica y al final terminan experimentando con ellos. Como el padre de **Ron**, **Arthur Weasly**, que aún perteneciendo al Ministerio de Magia y conociendo las represalias que podría recibir, decidió embrujar un coche. Y gracias a este Ford Anglia, **Ron** y **Harry** siguen vivos, pues no sólo les servirá para llegar a **Hogwarts** tras perder el Expreso del andén 9 y 3 cuartos, sino que evitará que sean engullidos por la Araña **Aragog**.







# EL 20 DE NOVIEMBRE, 9 DÍAS ANTES DEL ESTRENO DE LA PELÍCULA, SALDRÁN A LA VENTA TODAS LAS VERSIONES PARA CONSOLA



*Al igual que en el libro y en la película, **Harry** debe ayudar a **Ron** y sus hermanos a «desgnomizar» el jardín de la señora **Weasly**. Para ello, apunta con la varita a un gnomo, dispara un hechizo y no lo sueltes hasta marearlo. De este modo no encontrará su madriguera y se irá.*

## PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE

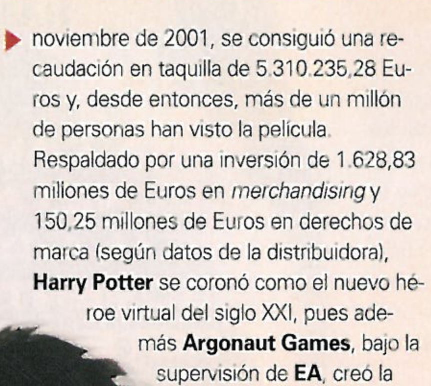
PS2 XBOX GAME CUBE

Aunque el año pasado no pudimos disfrutar de una versión de *Harry Potter y La Piedra Filosal* para **PS2** y las demás consolas de 128 *bits* que fueron apareciendo a lo largo de este año, la espera ha merecido la pena. **Eurocom**, programadores de gran talento y experiencia en el sector desde 1988 con títulos tan conocidos como *Tarzán* o *Hércules* para **PSone** ha adaptado bajo la supervisión de **EA** la segunda entrega de *Harry Potter* teniendo en cuenta todos y cada uno de los episodios que aparecen en la película *La Cámara Secreta* y aprovechando al máximo la capacidad gráfica de la que hacen gala las consolas de última generación. Así pues, utilizando el mismo desarrollo e hilo argumental que **J.K. Rowling** ideó para su segundo libro del aprendiz de mago, los desarrolladores han creado una aventura en la que controlando a **Harry** y, sin hacer caso a las recomendaciones de **Dobby**, nos adentraremos en el segundo curso de Magia y Hechicería. Una aventura en la que **Ron**, **Hermione**, **Dumbledore** y la profesora **McGonagall** no faltarán para ayudarnos en nuestro cometido: impedir que el Heredero de **Slytherin** abra La Cámara Secreta. Pero antes de enfrentarte al gran basilisco y a la reencarnación de «quien-no-debe-ser-nombrado», **Lord Voldemort**, deberás acudir a clases de pociones y conjuros para aprender todo tipo de hechizos contra las artes oscuras. Y cuando el sol se oculte tras el horizonte será el momento de aplicar todo lo que te han enseñado durante el día para hacer frente al fantasma **Peeves**, a **Draco Malfoy** o a la gigantesca araña **Aragog** que **Hagrig** crió en los jardines de **Hogwarts**. Pero, sin duda, lo más novedoso de estas tres versiones son los escenarios en 3D, que desbordan realismo y están inspirados en cada una de las localizaciones del interior y alrededores del Castillo. Además, estas versiones poseen más elementos de misterio y tenebrismo que en la anterior edición gracias al uso inteligente de luces y sombras, y a que una sombría voz «interior» (recuerda que **Harry** sabe hablar «pársel», el lenguaje de las serpientes) te conducirá hasta la bestia que se oculta en La Cámara Secreta.





*Sigilosamente, **Harry** deberá registrar el Castillo para encontrar la Cámara Secreta. Para ello podrá ocultarse tras las puertas o muros al estilo de **Solid Snake** en MGS.*



noviembre de 2001, se consiguió una recaudación en taquilla de 5.310.235,28 Euros y, desde entonces, más de un millón de personas han visto la película. Respaldado por una inversión de 1.628,83 millones de Euros en *merchandising* y 150,25 millones de Euros en derechos de marca (según datos de la distribuidora), **Harry Potter** se coronó como el nuevo héroe virtual del siglo XXI, pues además **Argonaut Games**, bajo la supervisión de **EA**, creó la adaptación al videojuego de *La Piedra Piedra Filosofal* para **PSone**, **GBA** y **GBC**. Para ello, idearon tres planteamientos diferentes para cada una de las plataformas: una reproducción exacta de la película para la consola de **Sony**, una aventura con elementos de plataformas para la portátil de 32 *bits* de **Nintendo** y un *RPG* con batallas por turnos para **GBC**, el cuál continúa en los primeros puestos de ventas.

## LA SAGA CONTINÚA

Y sin ni siquiera tomar un respiro, el fenómeno **Harry Potter** se vuelve a repetir, pero esta vez también repercute a los usuarios de consolas de última generación, pues no sólo saldrá una adaptación para **PSone**, **GBC** y **GBA**, sino que **PS2**, **GameCube** y **Xbox** tendrán la suya aprovechando al máximo la potencia gráfica de la que hacen gala. Así pues, se ha mantenido el mismo esquema de juego de la anterior edición para las afortunadas consolas que el año pasado pudieron disfrutar de *La Piedra Filosofal* y para las consolas de 128 *bits*, **EA** ha creado un revolucionario sistema en el que el personaje será guiado hasta La Cámara Secreta por una voz interior. El 20 de noviembre saldrán a la venta y, el 29 de este mismo mes, *Harry Potter y La Cámara Secreta* acaparará todas las salas de cine. Una superproducción que, al igual que el libro, promete mucha más acción, misterio y suspense, pues esta vez **Harry**, **Hermione**, **Ron** y otras incorporaciones al reparto (como **Myrtle** la llorona, **Dobby** y **Gilderoy Lockhart**) tendrán que atrapar la fuerza oscura que aterroriza la Escuela.

## AÚN HAY MÁS...

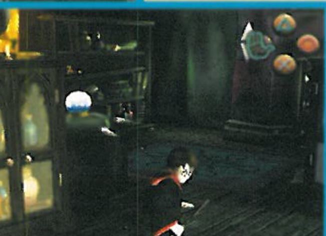
Poco se sabe de la adaptación a la gran pantalla de *El Prisionero De Azkaban* debido a que **Warner Bros.** sólo tiene







*Al acabar las vacaciones estivales **Ron Weasly** y sus hermanos deciden ir en busca de **Harry** en un auto volador, un Ford Anglia hechizado.*



*Para que **Potter** realice un hechizo, tendrás que pulsar una combinación de botones.*

## PERSONAJES NUEVOS



El fantasma de **Myrtle** la llorona, el presuntuoso mago **Gilderoy Lockhart** y un elfo doméstico llamado **Dobby** son algunos de los nuevos protagonistas de la aventura que ayudarán a **Harry**, **Ron** y **Hermione** a desvelar el misterio de La Cámara Secreta. Pero, además de **Lord Voldemort**, aparecerán otros personajes como el padre de **Draco Malfoy** o la gigantesca araña **Aragog** que intentarán impedirlo y acabar con el joven mago.







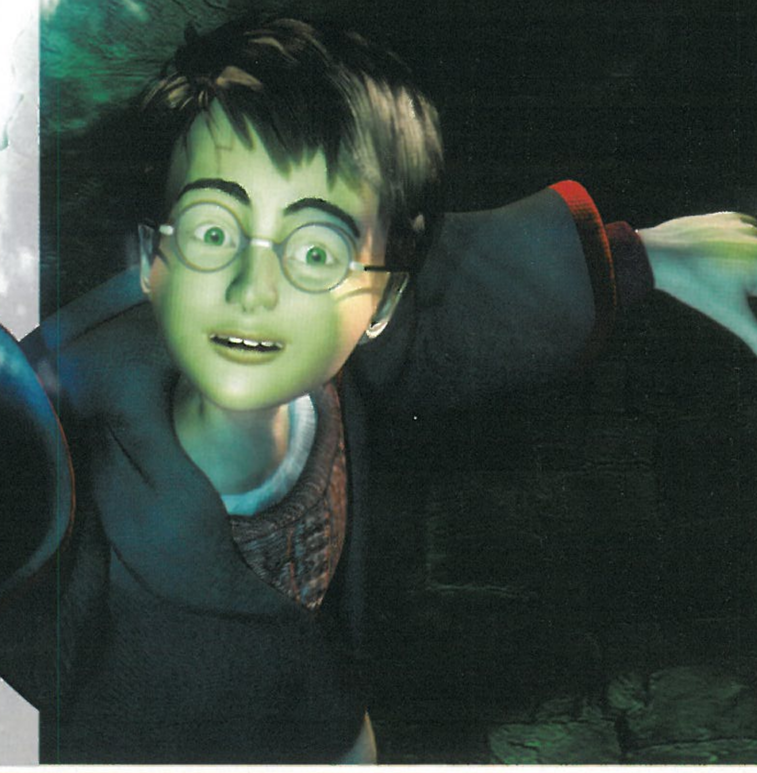
## FICCIÓN HISTÓRICA

La segunda entrega de *Harry Potter* narra que La Cámara Secreta fue creada hace cientos de años por uno de los fundadores de **Hogwarts**. Esta Cámara ocultaba una bestia capaz de acabar con los «sangre sucia», es decir con aquellos que tuvieran antecedentes *muggles* y magos, con el fin de que la raza de los magos fuese pura (¿tendrá **Slytherin** algo que ver con **Hitler** y su política de la raza aria?). Por supuesto, será **Harry Potter**, el Bueno, quién impida que La Cámara sea abierta.

comprados los derechos de filmación de las dos primeras ediciones, pero parece que todo apunta a que el equipo de producción va a sufrir algunas modificaciones. Así pues, según fuentes de la productora, **Alfonso Cuarón** (director mexicano de *Y Tu Mamá También* y *A Little Princess*) será quien dirija la tercera película de la serie **Harry Potter** y se espera iniciar la producción en el primer cuatrimestre de 2003 en **Reino Unido** para su estreno en el verano de 2004. Respecto a la adaptación al videojuego no hay que temer nada, pues es muy probable que **EA** sea la responsable de supervisar este laborioso trabajo para cada una de las plataformas existentes.

### LA CÁMARA SECRETA

Tanto para las versiones de las consolas de **Nintendo**, como para las de **Sony** y **Microsoft** se ha elaborado un minucioso planteamiento y desarrollo con el fin de poder contar fielmente la novela de **J.K. Rowling** a través de distintos géneros lúdicos (la aventura y el *RPG*). Y la única diferencia que presentan con respecto a la adaptación a la gran pantalla, es que cada uno de los videojuegos, tras una breve pero intensa *intro*, comienzan la historia cuando **Harry** llega a casa de **Ron** en un coche volador. Así pues, a través de esta introducción descubriremos que la vida de **Harry Potter** está en peligro si comienza su segundo curso de Magia en **Hogwarts**.
Días antes de que las clases se inicien, **Harry** recibe la visita de **Dobby**, un elfo doméstico y siervo de un tenebroso personaje de la historia, quien le advertirá de la amenaza que acecha la Escuela. Pero, antes de que **Harry** fuese castigado eternamente por sus tíos a causa del alboroto generado por el elfo, **Ron** y sus hermanos llegan en un Ford Anglia volador para rescatarle. A partir de entonces, controlando a **Potter** a lo largo de innumerables niveles, seremos los auténticos protagonistas de la aventura. Visitaremos la sinuosa casa de los **Weasly** para ayudar a la madre de **Ron** a sus quehaceres, acudiremos al Callejón Diagón (por medio de polvos «flu» capaces de teletransportarnos a cualquier lugar mágico) para comprar los libros del nuevo curso y, por una extraña circunstancia, no podremos coger el Expreso del andén 9 y 3 cuartos. Así pues, sin dudarlo, acudiremos a **Hogwarts** en el Ford Anglia, momento en que empezarán a complicarse las cosas, ya que nos enfrentaremos al Sauce Boxeador, desvelaremos el secreto del diario de **Tom Sorvolo Riddle**, descubriremos quién es el Heredero de **Slytherin**... En definitiva, reviviremos todos y cada uno de los mejores momentos de ***La Cámara Secreta***.



**LA CÁMARA SECRETA HACE GALA DE UN ARGUMENTO Y UNA ESTÉTICA MÁS ADULTA**

## PSONE










*En algunos de los escenarios se aprecia la evolución de **Argonaut** hacia la sobriedad en las ambientaciones, como en este caso el salón de la Casa Griffindor.*

**Argonaut**, al igual que en la anterior edición, toma las riendas de este proyecto. Y la verdad, aunque la jugabilidad es muy similar a *La Piedra Filosafal*, en esta ocasión disfrutaremos de una aventura con mucha más acción. Pues esta vez, además de reunir un cierto número de grageas de todos los sabores, ranas de chocolate y cromos para completar la colección del Álbum de Magia, son numerosas las misones que deberemos cumplir para descubrir el misterio de La Cámara Secreta. Así pues, tendremos que disputar duras peleas a golpe de barita en el Club de Duelos, «desgnomizar» el jardín de los **Weasly** (con una divertida mecánica de juego) y cómo no, participar en partidos de *Quidditch* para ganar la Copa de la Casa *Griffindor*. Asimismo, al completar objetivos activarás curiosos minijuegos en *Gringotts* y en el Callejón Diagón. Son muchas las novedades que se han incorporado en lo que se refiere a desarrollo del juego, pero gráficamente también es de destacar que las ambientaciones han adquirido un aspecto más adulto.



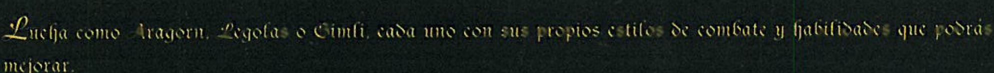
Acompaña a Legolas, Aragorn y Gimli en su fantástico viaje a la Tierra Media.
La aventura comienza el 5 de Noviembre.

La Tierra Media se encuentra al borde de la destrucción.

Únete a la Comunidad o sumérgete en la oscuridad.







Lucha como Aragorn, Legolas o Gimli, cada uno con sus propios estilos de combate y habilidades que podrás mejorar.

Lucha contra los diabólicos acólitos de Sauron, el Trol de las Cavernas, los Espectros del Anillo y los Uruk-Hai, desde las Minas de Moria hasta el Abismo de Helms.

A lo largo de esta épica aventura disfrutarás de entrevistas exclusivas con los actores, escenas de la película Las Dos Torres y la banda sonora original de La Comunidad del Anillo.


PlayStation 2

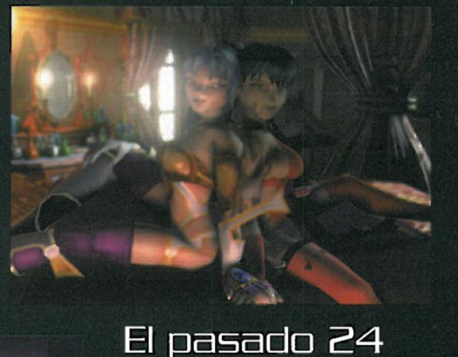

NEW LINE CINEMA







espana.ea.com



El pasado 24 y 25 de septiembre tuvo lugar en la capital andaluza el evento europeo del año en lo que concierne a Xbox

# X'02 SEVILLA

**Xbox por fin despega.** Ésa es la impresión que pudo obtenerse del gigantesco evento que **Microsoft** organizó en el parque temático de Isla Mágica, **Sevilla**. Cientos de periodistas de toda **Europa** fuimos invitados a presenciar las novedades que golpearán el mercado en los meses venideros. Empezando por los equipos de programación interna de **Microsoft**, el campanazo lo protagonizó un título del que hasta el momento nadie conocía de su existencia. **Sudeki** (cuyas imágenes acompañan al texto) será un *Action RPG* fantástico-medieval que promete superar todo lo conocido hasta ahora y codearse con vacas sagradas del género como *Legend Of Zelda*. *Blinx*, *Halo 2* o la segunda entrega de *Project Gotham* también suscitaron la atención del público. En cuanto a las *third parties*, los más destacados fueron *Unreal Championship* (que será uno de los primeros juegos que se podrán jugar *On-line* gracias al servicio *Xbox Live*), el juego de espionaje y acción *Splinter Cell*, *Fable* (anteriormente conocido como *Project Ego*), *Steel Batallion* y su mando exclusivo, el espectacular *arcade* de lucha *Kakuto Chojin* o *Panzer Dragoon Orta*. Un futuro muy verde nos espera.



## XBOX LIVE

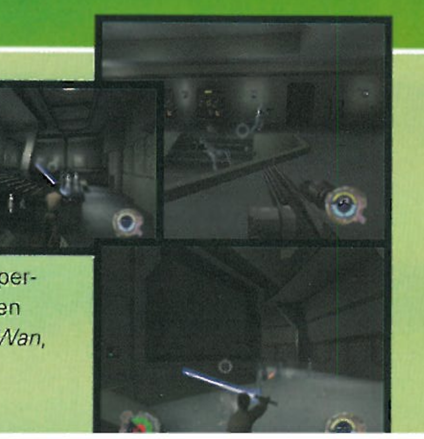




**El próximo 14 de marzo** verá la luz en **España** el servicio de juego *On-line* de **Xbox**, llamado *Xbox Live*. Se venderá un *pack* compuesto por el *Xbox Communicator*, un año de conexión y dos juegos (*Whacked* y *Moto GP*) al precio de 50 Euros.

## JEDI KNIGHT 2

Uno de los últimos éxitos lúdicos del mundo de los compatibles también hará acto de presencia en la consola de **Microsoft**. **Kyle Katarn**, un joven *Jedi*, es el protagonista de este título que combina la vista en primera persona al estilo de *Dark Forces* con una en tercera persona como el reciente *Obi Wan*, también aparecido en **Xbox**.







# RARE EN XBOX



**No por conocido** fue menos importante la incorporación de **Rare** al universo de **Xbox**. Con los hermanos **Stamper** al frente, **Rare** programará a partir de ahora en exclusiva para esta consola, rompiendo sus relaciones anteriores con **Nintendo**. El primer juego en ver la luz será *Kameo: Elements Of Power* y tras él vendrán los grandes clásicos de la compañía como *Perfect Dark*.







*Mucho verde, muchas **X** y un gran escenario semicircular en Isla Mágica.*



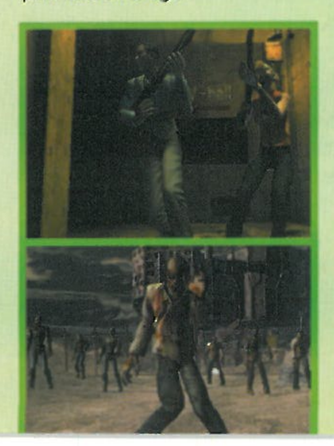
# LA FIESTA

**Todos los peces** gordos de la división de consolas de **Microsoft** se dieron cita en **Sevilla** para anunciar las novedades más importantes para los meses venideros y participar en un acto cargado de triunfalismo y espectacularidad «made in USA». **Ed Fries** o **Jay Allard** fueron algunos de los nombres propios de la fiesta que se organizó en el parque temático de Isla Mágica. Tras el discurso, dio comienzo una fiesta multitudinaria que fue amenizada por el grupo *Groove Armada*. Al día siguiente tuvieron lugar las presentaciones de los títulos más importantes.

***Ed Fries**, responsable de la supervisión del desarrollo de todos los juegos para **Xbox**, explicó los buenos resultados que había obtenido la consola en todo el mundo tras su lanzamiento.*

## THE HOUSE OF THE DEAD 3

La saga de disparo de **Sega** se traslada a **Xbox**. Tras descartar el estilo gráfico *cartoon*, el juego nos pone en el piel de una pareja de agentes que vuelven a la mansión que dio cabida a la primera entrega.



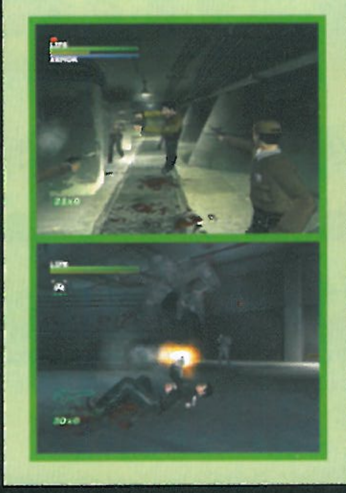
## TOE JAM & EARL 3

El plataformas más alocado de **Sega** también será exclusivo para la consola de **Microsoft**. Situaciones absurdas y mucho humor acompañados de un brillante apartado gráfico.



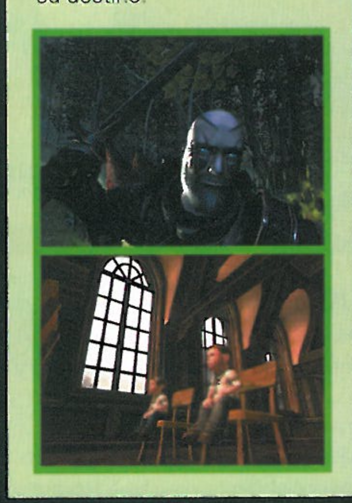
## DEAD TO RIGHTS

Un policía en busca de venganza es el protagonista de este juego de acción de **Namco**. Los tiroteos más espectaculares nunca vistos y un estilo muy *Matrix* en los movimientos.



## FABLE

El «Project Ego» de **Peter Molineux** por fin toma forma. Un *Action RPG* en el que acompañaremos a nuestro personaje durante toda su vida y controlaremos su destino.



## HALO 2

Apenas se pudo ver nada de la continuación del mejor juego de **Xbox** en **Sevilla**. Tan sólo un vídeo en el que volvía a aparecer el protagonista del primer título. Al parecer el argumento continúa donde lo dejó *Halo*.









supernuevo







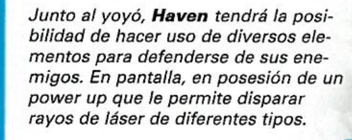


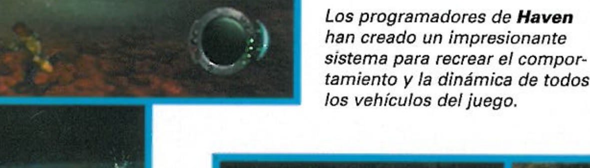




Midway asegura que para completar su nuevo título de plataformas necesitarás más de 60 horas, como en un buen RPG

*El ser que tenéis abajo es uno de los jefes finales, una reina alien. Para eliminarle, tendremos que aprender sus rutinas de ataque.*





*Junto al yoyó, **Haven** tendrá la posibilidad de hacer uso de diversos elementos para defenderse de sus enemigos. En pantalla, en posesión de un power up que le permite disparar rayos de láser de diferentes tipos.*

*Los programadores de **Haven** han creado un impresionante sistema para recrear el comportamiento y la dinámica de todos los vehículos del juego.*













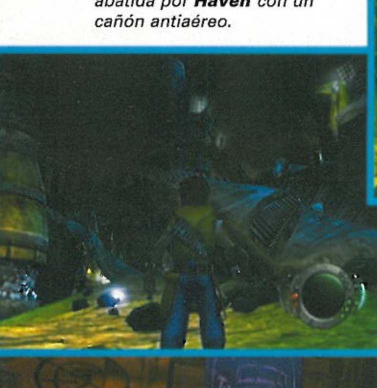
# Haven: Call Of

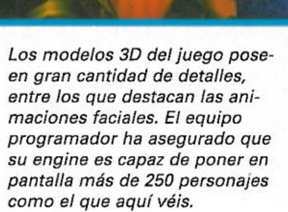
## Midway y Traveller's Tales crean el más ambicioso

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Traveller's Tales País > Reino Unido

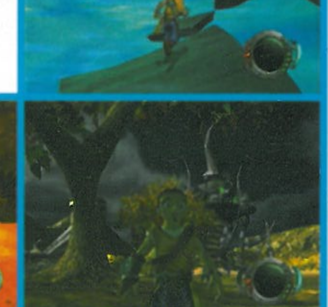
**Adormilado** tras el rotundo éxito de ***Jak & Daxter***, el género de las plataformas 3D está a punto de revolucionarse una vez más, gracias a títulos como *Sly Raccoon* o *Ratchet & Clank*, pero especialmente gracias a *Haven: Call Of The King*. Creado por **Traveller's Tales**, artífices de títulos como *Sonic 3D* o *Crash Bandicoot: Wrath Of Cortex*, ***Haven*** presenta una jugabilidad global, un desarrollo que sobrepasa los límites del género al que pertenece y que recoge elementos nunca vistos en un plataformas tridimensional. Si uno de los elementos más destacados de *Jak & Daxter* era la posibilidad de utilizar diferentes formas de movernos por el escenario, el título de **Midway** supera con creces dicha característica, poniendo a nuestra disposición vehículos como un *buggy*, un *Jet Pack*, una lancha motora e incluso una nave espacial, que podremos utilizar para surcar los cielos y avanzar hacia otros niveles, situados en diferentes planetas. El acceso a todos esos niveles es casi libre, sujeto tan sólo a la destrucción de un determinado jefe final o a la posesión de un vehículo específico. Hecho ésto, podremos viajar a cualquiera de los niveles ya completados. Cada una de las fases están separadas por inapreciables cargas, camufladas en pequeños minijuegos o cortas distancias por recorrer, del mismo modo que en *Jak & Daxter*. ***Haven*** no es el típico plataformas en el que bastará saltar sobre nuestros enemigos para avanzar. En el título de **Traveller's Tales** tendremos que interactuar con una buena cantidad de personajes para conseguir información, *items* o vehículos necesarios para llegar a la siguiente zona. Para defenderse de los enemigos, ***Haven*** podrá hacer uso de un yoyó en todo mo-

*Abajo, el aspecto que tendrá una nave enemiga tras ser abatida por **Haven** con un cañón antiaéreo.*









*Los modelos 3D del juego poseen gran cantidad de detalles, entre los que destacan las animaciones faciales. El equipo programador ha asegurado que su engine es capaz de poner en pantalla más de 250 personajes como el que aquí véis.*





**RODNEY MATTHEWS**
El famoso dibujante británico es el creador de los diseños que dan vida al universo de ***Haven***. Entre sus trabajos encontramos portadas del grupo *Asia*, el logo de **Traveller's Tales**, etc.



**VEHÍCULOS**
En ***Haven*** tendremos la oportunidad de utilizar todo tipo de vehículos, desde *buggys* hasta *Jet Packs*, pasando por lanchas motoras.



**INTERACCIÓN**
Al igual que en *Jak & Daxter*, tendremos que interactuar con todo tipo de personajes para conseguir *items* y avanzar en el juego.

# The King

## plataformas de PS2

mento, aunque en algunas fases podremos recoger diferentes armas de fuego e incluso utilizar cañones apostados en determinadas zonas contra nuestros oponentes más poderosos. Técnicamente, el título creado por **Traveller's Tales** muestra unos escenarios repletos de detalles (diseñados por **Rodney Matthews**), sin efectos de niebla y poblado por una gran cantidad de personajes. Según sus creadores, el motor gráfico de ***Haven*** es capaz de poner en pantalla simultáneamente más de 250 personajes poligonales complejos y más de 1.000 simples (como insectos), utiliza un sistema fractal para poblar los planetas dependiendo de su distancia y mueve todo a 60 fotogramas por segundo (en su versión NTSC). El día 22 de noviembre ha sido el elegido por **Virgin** para distribuir ***Haven*** en nuestro país, doblado y traducido al castellano, por supuesto. **DOC**



supernuevo

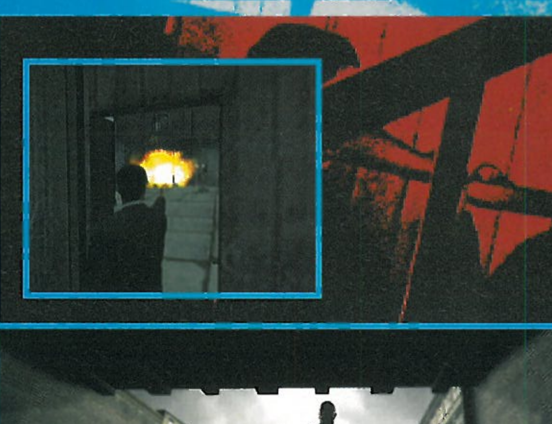
## El concesionario

**Londres** se convertirá en un concesionario gigantesco para **Mark Hammond** que podrá apropiarse indebidamente de cualquier vehículo, incluidos autobuses, para llegar al destino que marque cada misión.



***Mark*** *expulsa a un asustado taxista, para huir de la policía en uno de los clásicos cabs de la capital inglesa.*

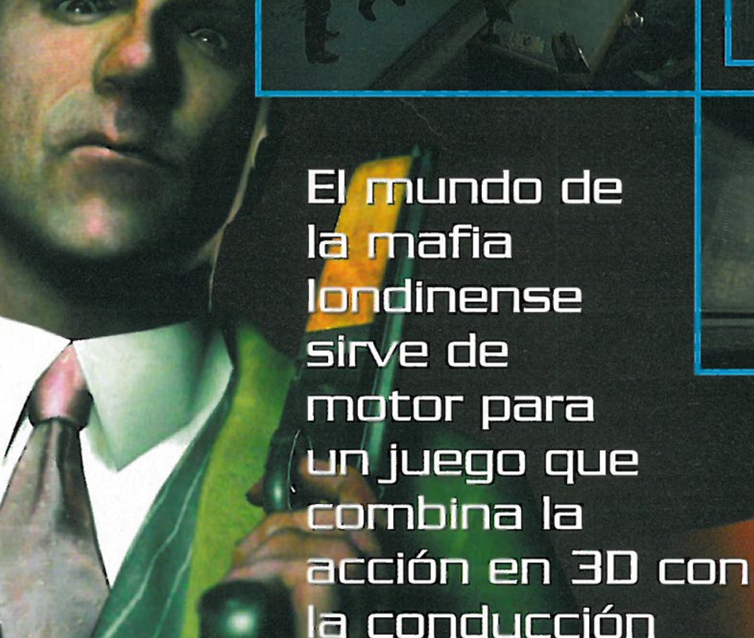


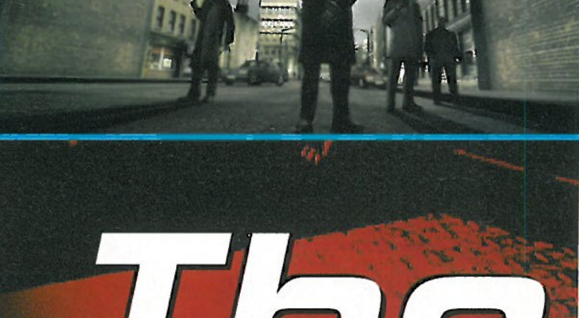


## Misiones

El protagonista tendrá que realizar todo tipo de encargos, ya sea conduciendo o a pie, para evitar que **Charlie** acabe con su hijo.









El mundo de la mafia londinense sirve de motor para un juego que combina la acción en 3D con la conducción

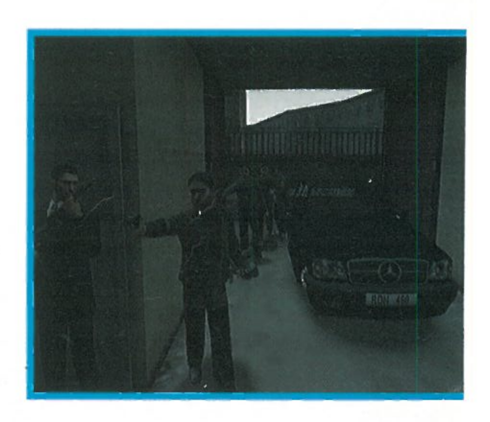
# The

Género > Aventura/Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Team Soho País > Reino Unido

**Team Soho** ha dado fin a un largo período de trabajo para dar forma a su proyecto más ambicioso, ***The Getaway***. Una fascinante combinación de *shooter* en tercera persona, conducción y simulador de tráfico de las calles de **Londres**. Una tarea titánica que les ha llevado a representar con un grado de detalle increíble hasta 46 kilómetros cuadrados de la capital británica. Un proceso que ha implicado fotografiar las calles que

Una ambientación cinematográfica para una aventura con Londres como escenario

aparecen en el juego de tal forma que hasta pueden reconocerse los comercios. Si alguien se aprende las calles en ***The Getaway*** no tendrá después ningún problema para pasear por **Londres** sin perderse. Además, se han representado 22 localizaciones interiores reales, como la *Reptilian Gallery* de *Hyde Park* o el almacén que sirve de cuartel general a los mafiosos. Sin duda, un marco increíble para la aventura que vivirán los dos protagonistas, un ex-gángster y un policía sin escrúpulos. Ambos lo harán desde puntos de vista opuestos pero con la misma mecánica. Podrán conducir todos los coches que hay en ***The Getaway***, *Saab*, *Peugeot*, *Citroen*, *Lexus*, los



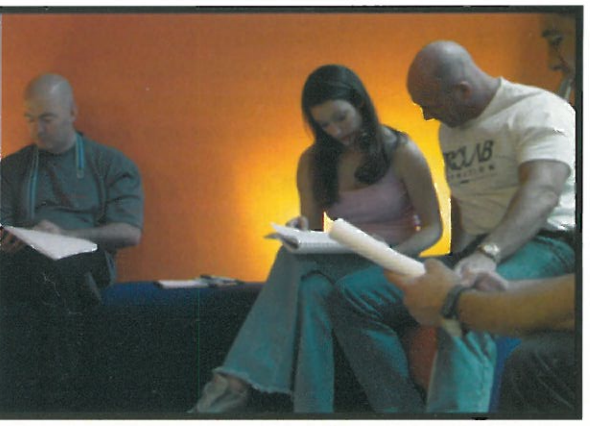
He aquí a los integrantes del hampa del East End londinense. Su jefe, **Charlie**, intentará amargar la existencia al protagonista.

En los 46 Km. cuadrados de **Londres** que aparecen en el juego, están representados los lugares más emblemáticos de la ciudad como el Big Ben o Trafalgar Square.

# Getaway

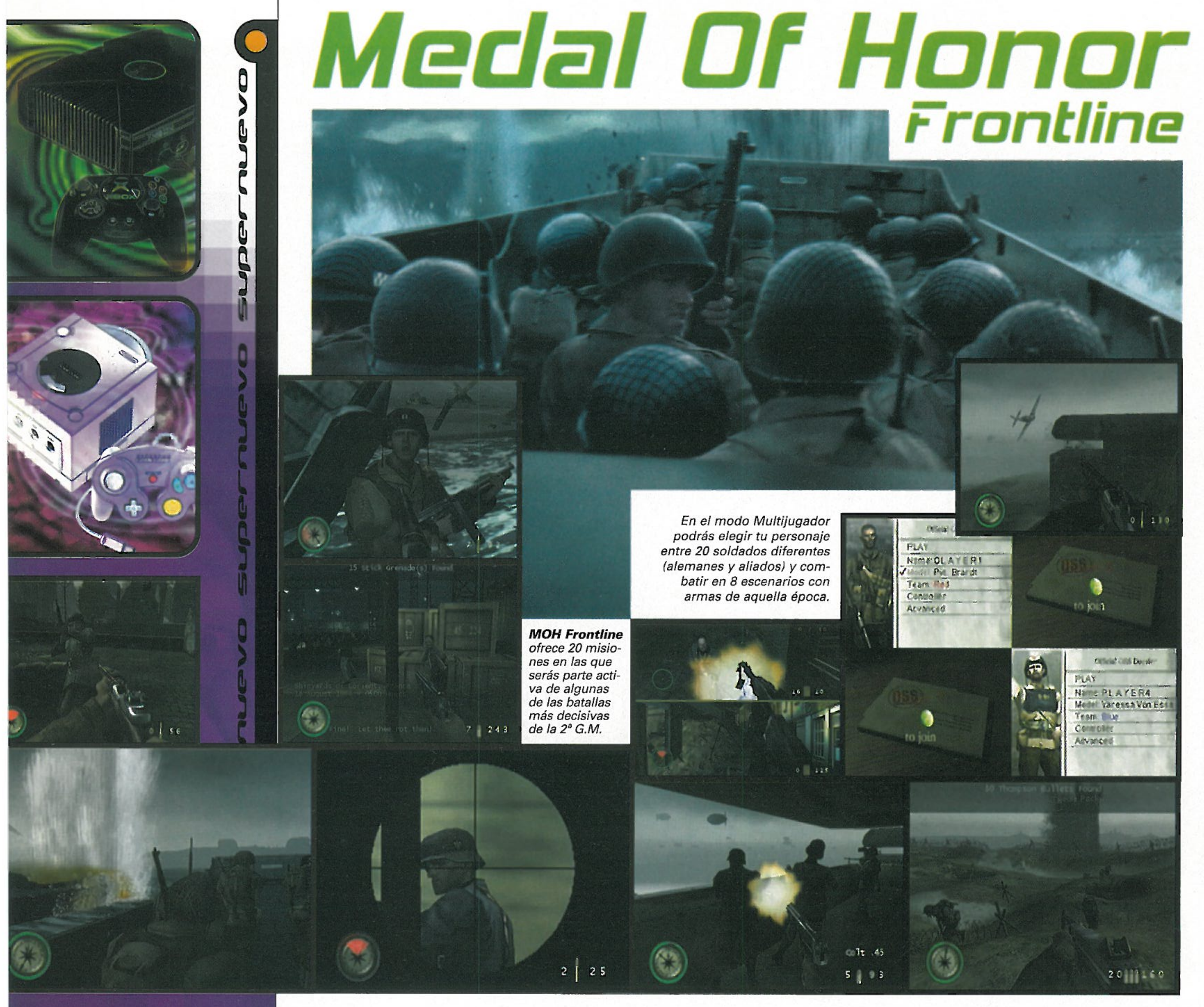


taxis y autobuses londinenses, en definitiva una oferta sin precedentes. Para no ser detectados por la policía es conveniente respetar semáforos y demás reglas de tráfico. Pero también es posible bajarse del coche, ya sea para cambiar de vehículo o para entrar en alguno de los edificios donde ha de llevarse a cabo una misión. Esto implica entrar a tiro limpio o infiltrarse con cuidado en la guarida del enemigo. Para colmo, ***The Getaway*** cuenta con uno de los mejores doblajes al castellano hasta la fecha. Se pondrá a la venta en diciembre. **R. DREAMER**



*A la izda. el director del juego, Brendan McNamara, junto a Ann Edwards, Ricky Hards y Don Kembry, que han dado vida a algunos de los personajes principales de The Getaway.*

# Medal Of Honor
## Frontline




En el modo Multijugador podrás elegir tu personaje entre 20 soldados diferentes (alemanes y aliados) y combatir en 8 escenarios con armas de aquella época.

**MOH Frontline** ofrece 20 misiones en las que serás parte activa de algunas de las batallas más decisivas de la 2ª G.M.

## La guerra se extiende a los frentes Xbox y GC...

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM/Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EALA País > Estados Unidos

**En un intento** de recompensar a los usuarios de **Xbox** y **GC** por el retraso de ***MOH Frontline*** respecto al lanzamiento en **PS2**, **Electronic Arts** ha añadido como exclusiva la modalidad Multijugador, lo único que se echaba en falta en este sensacional *shooter* en primera persona. En sus dos variantes, *Death Match* y *Team Match*, cuatro amigos podrán elegir personaje entre 20 opciones posibles (desde oficiales de las *SS* a *Rangers* Paracaidistas) y despellejarse unos a otros en ocho mapas que recrean otros tantos escenarios del frente europeo durante la 2ª Guerra Mundial. El modo *Versus* no es la única mejora que ofrecerán las adaptaciones a **GC** y **Xbox**. Como es lógico, se ha aumentado la resolución y pese a que la versión *beta* de **Xbox** que tenemos en la oficina presenta altibajos en el *frame rate*, el juego final ofrecerá unos gráficos más detallados y suaves que los de **PS2**. Se han añadido 3.000 nuevas animaciones a los soldados de ambos bandos y, en el caso de **Xbox**, sonido en *Dolby Digital* 5.1, lo que ayudará a hacer la experiencia de juego aún más cinematográfica, si eso era posible. Habría sido una buena idea incorporar alguna de las nuevas misiones de *Spearhead*, el disco de expansión del *MOH* de **PC**, pero al final nos tendremos que conformar con el modo *Multiplayer* y la mejora gráfica, lo que unido a las cualidades del *MOH* de **PS2** convierten este juego en una codiciada pieza para Navidad. NEMESIS

> MOH Frontline ofrecerá en Xbox y GC el modo Multijugador que se echaba de menos en PS2

En el prólogo del juego tendrás la oportunidad de demostrar tu pericia como francotirador y como piloto. El Aston Martin V12 Vanquish te espera.

**Bond** aprovechará al máximo todos los gadgets suministrados por **Q.** Las armas tendrá que robarlas...

El grado de realismo logrado en el diseño de los personajes no tiene parangón en ninguna otra producción para consola.

La segunda fase comienza con una emocionante persecución sobre trineos motorizados, en la que no faltarán las explosiones ni las piruetas imposibles.

# 007 Nightfire

## La nueva aventura de Bond te dejará sin aliento

Género > Conducción/Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > EA Programador > Eurocom País > Reino Unido

**La primera** aventura de **Bond** en **PS2**, *007 Agente En Fuego Cruzado*, fue sólo un aperitivo de lo que estaba preparando **EA**. Durante dos años, en las oficinas de los ingleses **Eurocom** se cocía el juego definitivo de **James Bond**, capaz incluso de eclipsar el recuerdo del mítico *GoldenEye* de **Rare**. La fórmula es la misma que en *007 Agente En Fuego Cruzado* (mecánica de *shooter* en 1ª persona aliñada con fases a bordo de diversos vehículos), pero ***007 Nightfire*** aporta un toque cinematográfico que se aprecia nada más introducir el juego en la consola.

> 007 Nightfire llegará a España a la vez que la última película de Bond, Muere Otro Día

Al igual que en los prólogos de las películas de **Bond**, protagonizarás una trepidante persecución antes de acceder a la pantalla de presentación del juego. A partir de aquí te esperan diez localizaciones repletas de villanos, peligros y mujeres de infarto prodigiosamente recreadas. Desde **Los Alpes** austriacos hasta una estación espacial, ***007 Nightfire*** sorprende por su alto grado de detalle y la posibilidad de interactuar con elementos del escenario. La 1ª fase, situada en un castillo alpino, comienza con **Bond** colándose en una fiesta y acaba en el techo de un teleférico destruyendo un helicóptero mediante misiles. Y sólo es el principio. Semejante prodigio llegará a las tiendas a finales de noviembre, al mismo tiempo que se estrena aquí *Muere Otro Día*, la última entrega de las aventuras de **James Bond**. Ambas son el mejor homenaje posible a los 40 años de vida del personaje. **NEMESIS**







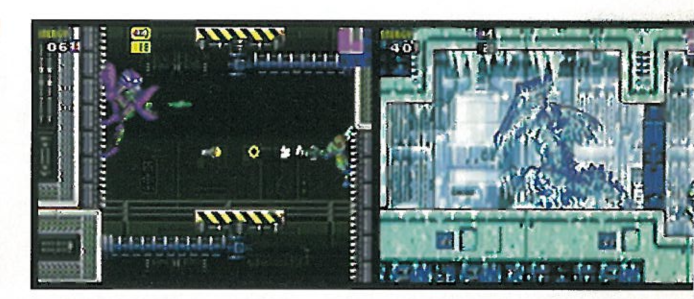






**▮** Metroid Fusion ha sido creado por el mismo equipo que diseñó, hace ocho años, Super Metroid, uno de los grandes clásicos de SNES **▮**








*Los parásitos X se adhieren a las formas de vida del planeta, transformándolas en criaturas hostiles.*

*Arriba podéis ver congelado a un amiguete del Super Metroid de **SNES**. No es el único guiño de **Metroid Fusion** hacia la anterior entrega de la saga. A la izquierda, **Samus** nos demuestra su agilidad. No hay foso ni obstáculo capaz de detenerla.*

# Metroid Fusion

## El glorioso retorno de Samus

Género > Acción  Formato > Cartucho (32 MB)  Compañía > Nintendo  Programador > Nintendo  País > Japón

**Extrañamente** olvidada durante el reinado de **N64**, la saga *Metroid* regresa al primer plano de la actualidad con sendas apariciones para las plataformas **Nintendo**. Pero mientras que en **GameCube** se trata de un *shooter* en primera persona al estilo *Halo*, ***Metroid Fusion*** lleva a **Game Boy Advance** la mecánica clásica que emcumbró a esta saga en **NES** y **Super Nintendo**. Fue *Metroid* quién inauguró el cóctel de acción y exploración que luego han explotado títulos como *Castlevania Symphony Of The Night*. Así pues, como en anteriores entregas, **Samus Aran** iniciará la aventura casi «a pelo» y sólo a medida que vaya explorando el laberíntico mapeado podrá ir añadiendo a su arsenal todas sus armas y habilidades clásicas, como adoptar la forma de una bola o lanzar misiles. ***Metroid Fusion*** es obra del mismo equipo que nos ofreció, 8 años atrás, *Super Metroid*. Y pese a que no son pocos los guiños hacia el juego de **SNES**, se trata de una aventura distinta, en la que su protagonista **Samus** luce nuevo traje y poderes inéditos como la capacidad de absorber los parásitos «X» para restablecer energía y munición. A partir del 22 de noviembre podrás llevarte a casa esta sensacional aventura, que a buen seguro se convertirá en un nuevo clásico. **➾ NEMESIS**



*Entre las nuevas habilidades que muestra **Samus** en **Metroid Fusion** está la de colgarse de algunos salientes. Algo extremadamente útil para afrontar algunos jefazos...*

supernuevo

Un tablero repleto de trampas y atajos es el campo de batalla por el que desfilarán los cuatro jugadores. Los dados y la fortuna decidirán cuántas casillas avanzan, aunque será la pericia en los minijuegos lo que dictaminará quién será el vencedor final de cada tablero.

Las pruebas son tan originales como divertidas. En algunas te enfrentarás a todos, en otras formarás equipos.

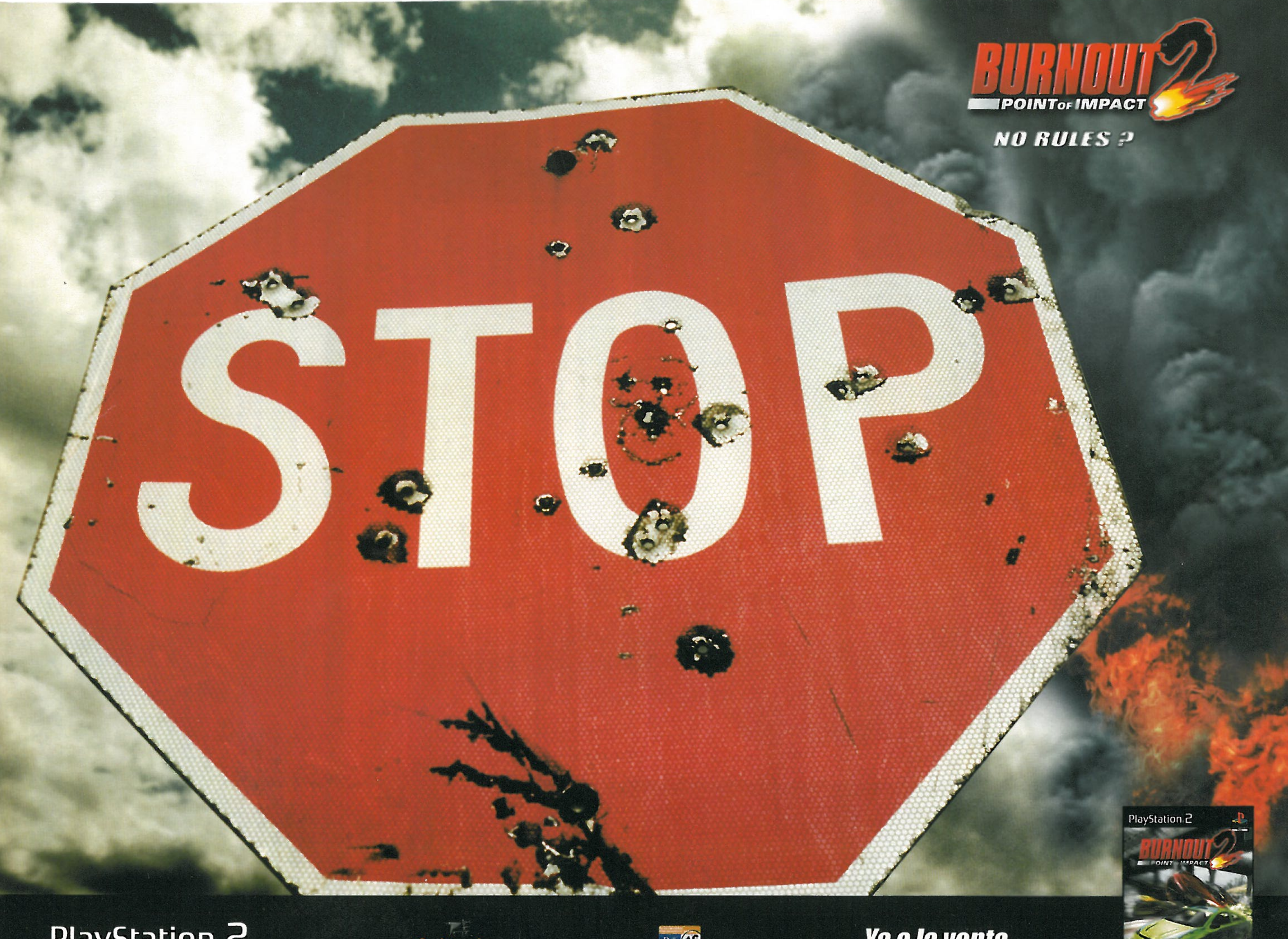
# Mario Party 4

## La vorágine multijugador llega a GameCube

Género > Tablero Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Hudson Soft País > Japón

**Después** de tres exitosas entregas en **N64**, la locura multijugador de **Nintendo** y **Hudson Soft** se instala por primera vez en **GC**, con su disparatado cargamento de adictivos minijuegos. De uno a cuatro jugadores podrán optar entre ocho personajes: **Mario** y **Luigi**, las princesas **Peach** y **Daisy** (no, no son la misma), **Yoshi**, **Donkey Kong** y los malvados **Wario** y **Waluigi**. El objetivo es el mismo de entregas anteriores: llegar el primero sorteando las trampas que encierra cada tablero. Impecablemente localizado al castellano, ***Mario Party 4*** no sólo ofrece un divertidísimo modo para cuatro jugadores (*Party Mode*, con 5 tableros diferentes), sino que añade un modo Historia para un único jugador (aunque la mecánica es prácticamente la misma), y toneladas de extras que van haciéndose accesibles a medida que se avanza en el juego. **Hudson Soft** ha incluido en ***Mario Party 4*** unas 50 nuevas pruebas que enfrentarán a los cuatro jugadores de todas las formas imaginables: todos contra todos, tres contra uno o formando equipos de dos. En el caso de competir frente a niños, será posible aumentar el *handicap* para hacer la contienda más justa. Hasta ahora, y dejando al margen los títulos deportivos, el mejor juego multijugador para **GameCube** era *Gauntlet Dark Legacy*. Ahora tendrá que vérselas con el mismo **Mario** en una feroz batalla por conquistar a las familias numerosas y aquellos que busquen picarse con sus amigos. **NEMESIS**

Al igual que los anteriores, Mario Party 4 es obra de Hudson Soft, por encargo de Nintendo


BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
NO RULES ?
STOP
PlayStation 2
Criterion
Ya a la venta
PlayStation 2
BURNOUT 2
POINT OF IMPACT
Acclaim
Burnout™2 Point of Impact © 1998-2002 Criterion Software Limited. All Rights Reserved. Burnout is a Trademark of Criterion Software Limited. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Criterion Games. All Rights Reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# Unreal Championship




Los modelos 3D y su comportamiento físico no tienen nada que ver con otros shoot'em-up 3D.

La Lightning Gun es el rifle sniper de ***Unreal Champ***. Podremos hacer zoom con él y eliminar a los enemigos de un solo disparo en la cabeza.

## Xbox Live

***Unreal Championship*** podría convertirse en uno de los primeros títulos europeos en hacer uso de la red global de juego *on-line* exclusiva de **Microsoft**: *Xbox Live*. Esta versión *beta* de ***Unreal Championship***, además del multijugador en *split-screen*, ya incluye opciones para dicha modalidad como el *vocoder* para nuestros mensajes de voz.

## El alter ego de UT 2003 para XBOX

Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Epic Megagames/Digital Extremes País > EE.UU.

**Tras el flojo** debut de la saga *Unreal* en **PS2** y **Dreamcast**, con el primer *UT*, el que está llamado a ser el *shoot'em-up* 3D del año llega a la consola más cercana al mundo del **PC**: **Xbox**. Similar en contenido y desarrollo a *Unreal Tournament 2003*, versión exclusiva para **PC**, el título de **Epic Megagames** presenta un potentísimo motor gráfico, muy evolucionado con respecto al de *UT*, y un trepidante desarrollo, tan rápido y salvaje como el de *Quake III: Arena*, pero conservando esa esencia que lo diferencia de la saga de **Id Software** y que sus seguidores reconocerán y sabrán apreciar. ***Unreal Championship*** retoma el argumento donde *UT* lo dejó, evolucionando sus modalidades, su sistema de juego y su estructura en general. Al igual que en *UT*, ***Unreal Championship*** ha sido estructurado en diferentes modalidades: *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, Capturar la Bandera, Doble Dominación y el nuevo *Bombing Run*, una especie de fútbol americano con armas. En lo que respecta a jugabilidad, ***UC*** ha visto aumentado el arsenal de armas con respecto a *UT* y sus controles han sido modificados, favoreciendo así un manejo más rápido. ***Unreal Championship*** presenta un control exclusivo para la versión **Xbox**, adaptado al control pad de la máquina de **Microsoft** y, lo que es más importante, incluye modos multijugador a través de *split-screen* para hasta cuatro jugadores y la posibilidad de jugar *on-line* a través de *Xbox Live*, permitiéndonos competir contra un total de 15 jugadores. DOC

Con Unreal Championship llega a XBOX la generación LIVE de Shoot'em-up 3D




**COCHES COMO ESTOS NO SE VEN TODOS LOS DÍAS...**

**PORQUE SALEN VOLANDO...**






Máquinas como el Lamborghini Murciélago, el Porsche Carrera GT o el Ferrari 360 Spider™ han nacido para correr... y además muy deprisa . Pisa a fondo por las calles colapsadas de tráfico bajo situaciones impredecibles y con patrullas de policía al acecho. Procura que no vuelvan a detenerte o te puedes pasar 10 años a la sombra. Pégate al asiento en **needforspeed.com**.

PlayStation.2









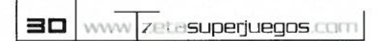









espana.ea.com



# 2002 Formula One



Con la toma del conductor, se puede apreciar con todo detalle el cambio manual de marchas en el volante.



**DE LA ROSA**
Es el único representante español. Su coche no es de los más punteros, pero entra en la lucha.



**ESPECTADOR**
Para compensar que este año no podremos seguir F1 por TV, en el juego hay un modo Espectador.



**PARADA EN BOXES**
En la realidad decide muchas carreras y en el juego también tiene mucha importancia.

La enorme experiencia de los programadores es una garantía




## Vuelve el Gran Circo de Fórmula 1 a PS2

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Studio Liverpool País > Reino Unido

**La primera** impresión que nos ha producido ***Formula One 2002*** es la de estar ante un juego sin apenas fisuras y con detalles muy buenos que añaden más intensidad a las carreras. Tradicionalmente, la sobriedad ha sido una de las características más significativas del género y son los detalles los que marcan las diferencias entre unos títulos y otros. Aquí se nota la mano y la experiencia de sus programadores, responsables de joyas como *Wipe-Out Fusion* y de la anterior entrega de *F1*. Gráficamente, se ve que hoy en día controlan mejor los secretos de **PS2** y tanto los vehículos como los recorridos tienen un aspecto impresionante. Se trata de una *beta* y seguro que en la versión final ya estará solucionado, pero aún deben mejorar la dinámica de movimientos en los giros, un tanto bruscos y extraños. Un aspecto que han cuidado al máximo es la sencillez en el control, sobre todo, teniendo en cuenta la precisión y el rigor que requiere el modo Simulación. En la modalidad *Arcade*, los contactos están menos penalizados, se puede arriesgar más y, salvo catástrofes, llegar al final de la carrera. Para los que teman un paseo triunfal de **Ferrari** también en el juego, hay que decir que las diferencias no son tan salvajes y correr con ellos o contra ellos no supondrá una ventaja abismal.
En lo que se refiere a los números, algo que siempre se valora mucho en el género, ***Formula One 2002*** cuenta con las once escuderías, los 22 pilotos y los 17 circuitos oficiales que componen el Mundial de este año. En fin, todo lo importante y toda la emoción del mundo estará en menos de un mes en pista. **DE LUCAR**

La policía siente debilidad por nosotros y no dejará de demostrárnoslo en cuanto cometamos una infracción. Son realmente pesados y agresivos.



**CHAPA Y PINTURA**
Podréis diseñar los camiones más horteras y cantosos del planeta.



**MAPA**
En él se indica vuestro destino y la posición que ocupáis en ese instante.



**NEGOCIOS VARIOS**
En los bares y demás locales hay gente dispuesta a contrataros.



**MEJORAS**
Los rivales irán subiendo de nivel y será necesario mejorar nuestro camión.

Los golpes muchas veces son inevitables. Con el peso del camión, más de uno saldrá volando, pero ojo que hay que vigilar siempre los daños.

# Big Mutha Truckers

## Todo un cursillo acelerado de camionero

Género > Conducción Formato > DVD Compañía > Planeta DeAgostini Programador > Empire País > Estados Unidos

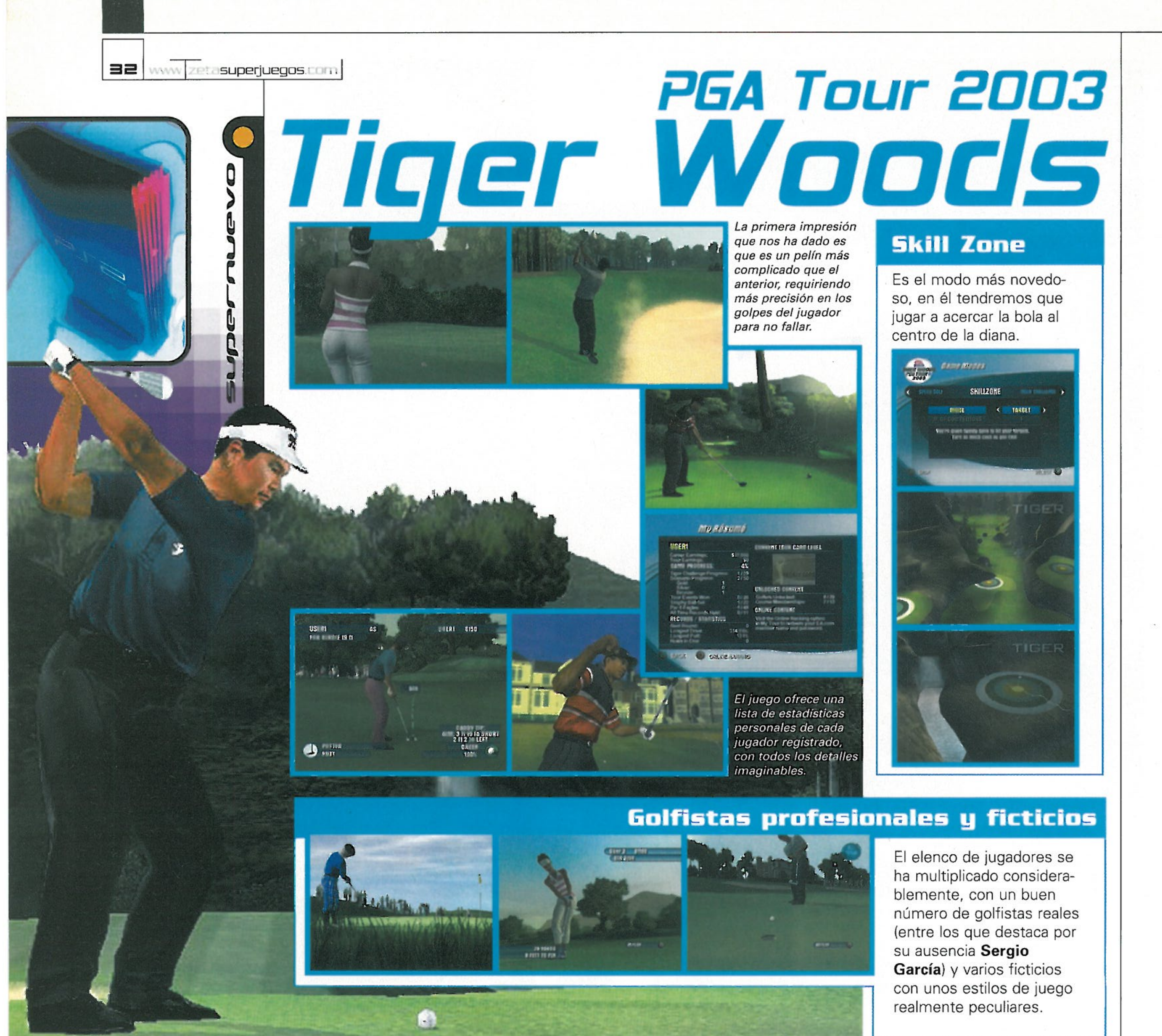
**No sabemos bien** el motivo, pero siempre que aparece un juego protagonizado por camiones en la redacción, la gran mayoría de nosotros nos preparamos para asistir a un espectáculo pintoresco. No parece importar que cada vez sean más frecuentes sus apariciones o que alguno ya tenga una calidad notable, seguimos viéndolos como una rareza. ***Big Mutha Truckers***, con su diseño cargado de tópicos, no parecía el más indicado para escapar a esa extraña maldición, pero en muchos aspectos lo ha conseguido.

> De todos los juegos protagonizados por camiones hasta la fecha, es el más completo

Para empezar, su puesta en escena cuida hasta el más pequeño detalle y tanto los escenarios como los vehículos son de lo mejor que hemos visto en su género. Pero lo más sorprendente es que, detrás de esa belleza y espectacularidad, hay un juego bastante completo y divertido. Básicamente, se trata de una competición en la que deberemos conseguir la mayor cantidad de dinero en un mes. Apuestas y carreras con otros camioneros, jugar a las tragaperras, trapichear con todo, invertir dinero, encargos poco legales y otras muchas acciones, son sólo algunas de las cosas que tendremos que manejar... además del volante, claro está. Si a todo eso le añadimos la presencia de policía, bandas de ladrones y la necesidad de potenciar y cuidar nuestro camión, comprenderéis porqué ***Big Mutha Truckers*** nos parece mejor que el resto de títulos. Los otros tenían su gracia, pero ***BMT*** ha conseguido una estructura compleja y una mecánica divertida ➔ DE LUCAR

supernuevo

# PGA Tour 2003 Tiger Woods



La primera impresión que nos ha dado es que es un pelín más complicado que el anterior, requiriendo más precisión en los golpes del jugador para no fallar.

El juego ofrece una lista de estadísticas personales de cada jugador registrado, con todos los detalles imaginables.

## Skill Zone

Es el modo más novedoso, en él tendremos que jugar a acercar la bola al centro de la diana.

## Golfistas profesionales y ficticios

El elenco de jugadores se ha multiplicado considerablemente, con un buen número de golfistas reales (entre los que destaca por su ausencia **Sergio García**) y varios ficticios con unos estilos de juego realmente peculiares.

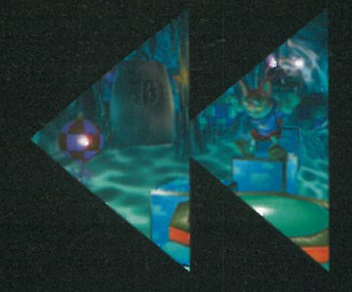
## El mejor juego de golf para PlayStation 2

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > EA SPORTS Programador > EA SPORTS País > Canadá

**Aunque la** mecánica de juego de ***Tiger Woods*** no es muy popular en el mundo de las consolas (en cambio, es más habitual en juegos de **PC**), el hecho es que cualquiera que se haya atrevido a hacerse con la primera parte, y tras pasar el periodo de adaptación, seguramente coincidirá conmigo en que es uno de los mejores juegos de golf de todos los tiempos, y sin duda el mejor para **PS2**. Su esperada continuación no varía en absoluto su planteamiento, pero lo que sí hace es sumar y sumar cualidades a la oferta inicial. De esta manera, ahora dispondremos de muchos más jugadores, nuevos modos de juego y, los ya conocidos, han aumentado en prestaciones considerablemente. Por poner un ejemplo, la oferta de campos llega ahora a la escandalosa cifra de 14, incluyéndose los que probablemente sean los recorridos más famosos del circuito, con campos tan legendarios como el de **St. Andrews** o **Pebble Beach**. Entre los modos de juego merece destacarse por su originalidad el *Skill Zone*, una especie de juego del ahorcado con variantes en el que el jugador deberá intentar colocar la bola lo más cerca posible de unas dianas repartidas por un escenario, y que el rival no consiga igualarle. Una especie de juego del ahorcado que, os aseguramos, jugando a dobles es un auténtico vicio. Por lo demás, lo que os hemos dicho, mejora absoluta en cuanto a posibilidades y continuidad a nivel mecánico y gráfico. **THE SCOPE**

> Sin perder sus líneas maestras, el nuevo Tiger Woods multiplica sus posibilidades de juego

# ¿QUÉ GATO NECESITA SIETE VIDAS CUANDO PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO?











Con Blinx, el único gato capaz de viajar en el tiempo, podrás volver atrás y corregir tus errores.

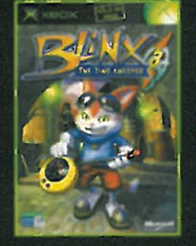
Recoge la basura con el "Aspirador de Tiempo" y almacena energía. Cuando quieras moverte a mayor velocidad, la necesitarás.

Congela a tus enemigos o date un tiempo extra.

Si te grabas y vuelves a jugar, jugarás contigo mismo.

Haz que tus enemigos se muevan a cámara lenta.

Gracias al disco duro de la Xbox, por primera vez controlarás todo el juego. Y todo el tiempo.




SÓLO EN XBOX | ARTOON.
Microsoft game studios |








www.xbox.com/es/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

a fondo GAMECUBE

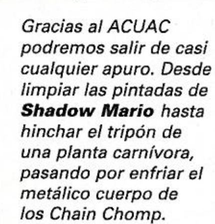
# SUPER MARIO SUNSHINE

Al igual que sucediera con **SM64**, Super Mario Sunshine es un juego por el que **merece la pena** adquirir una consola. Sin lugar a dudas nos encontramos ante el **mejor juego** del año.

**Mario ha vuelto,** y lo ha hecho para proclamarse una vez más como rey absoluto e indiscutible del videojuego. Por eso no nos importa esperar seis años o una nueva consola de **Nintendo** para disfrutar con él. ***Super Mario Sunshine*** es el heredero natural de *SM64* pero con la desmesurada colaboración tecnológica de **GameCube**. Es el sueño hecho realidad de todos los que disfrutamos hace ya seis años con el mejor juego de **Nintendo 64**. Cantidad y calidad elevadas al cubo.



Los siete mundos principales son un verdadero prodigio creativo y estructural y en ellos se dan cita los más sorprendentes efectos visuales que podáis imaginar. Reflejos en tiempo real, una recreación del agua y su refracción absolutamente magistrales, efectos de partículas y como guinda un motor gráfico que muestra la totalidad del escenario en pantalla por mucho que nos distanciemos horizontal o verticalmente. Fijar la cámara y observar los evocadores paisajes se convertirán en ejercicio obligado si queremos sentir como se merece esta nueva obra maestra



*Gracias al ACUAC podremos salir de casi cualquier apuro. Desde limpiar las pintadas de **Shadow Mario** hasta hinchar el tripón de una planta carnívora, pasando por enfriar el metálico cuerpo de los Chain Chomp.*









**A.C.U.A.C.**
Cada uno de estos cubos añade un accesorio diferente al ACUAC: Planeador, Propulsor y Turborreactor.



**¡YOSHI, SAL DE AHÍ!**
Para conseguir que **Yoshi** salga del huevo tendremos que acercarnos a él con la fruta que nos pide.



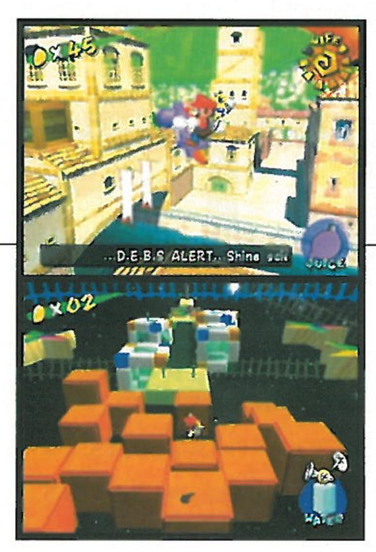
**EL ALCANTARILLADO**
Servirá para desplazarnos de manera segura, conseguir monedas y vidas extra, y acceder a determinados lugares.



**RESULTADOS**
A través del mapa y al elegir partida podremos echar una ojeada a nuestros progresos y ver cuántos Soles tenemos.



**ISLA DELFINO**
El mapa principal muestra los diez emplazamientos en los que transcurren las aventuras de **Mario**.



*Estos caóticos escenarios retro son las fases más difíciles ya que tendremos que completarlas sin la ayuda del ACUAC.*



*Además de la refracción del agua se han incluido increíbles efectos de reflejos en tiempo real.*



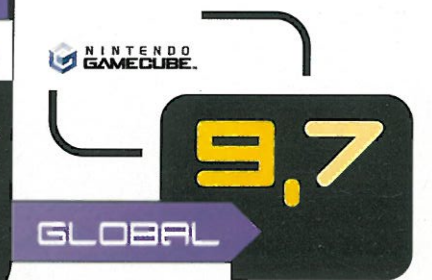
*El portentoso motor 3D de **SMS** nos permite ver la totalidad del escenario en todo momento sin perder ni un solo detalle gráfico. Es una auténtica delicia fijar la cámara y observar con detenimiento el espléndido paisaje. Los textos han sido traducidos al castellano como podéis ver en la pantalla de abajo.*

de **Shigeru Miyamoto**. En lo que respecta al desarrollo, se inspira claramente en su antecesor, nos esperan siete mundos principales en los que tendremos que cumplir diez misiones, dos de ellas secretas, más la clásica recolección de un centenar de monedas para obtener los Soles (o estrellas) correspondientes. A esto hay que sumarle los pertinentes secretos del escenario principal, Ciudad Delfino, y el último escollo Montaña Corona donde nos espera un enfurecido **Bowser**. Para surcar con las mayores garantías este nuevo universo se ha dotado a **Mario** de más movimientos que nunca y de un curioso artefacto acuático equipado en su espalda que le permitirá lanzar agua, propulsarse, planear y elevarse a muchos metros de altura. El objetivo final de ***SMS*** será alcanzar la considerable cifra de 120 Soles, algo que os costará más de lo que creéis y que os obligará a optimizar y poner a prueba vuestros reflejos más de lo que podáis imaginar. Si lo lográis os daréis cuenta que el *control pad* de **GC** se habrá fusionado con vuestras manos para la eternidad. Destacar también la entrañable y cálida banda sonora (**Koji Kondo**), la necesaria aparición de **Yoshi** y el bonito detalle de la traducción de los textos al castellano. ***SMS*** es el mejor juego del presente año y la excusa perfecta para hacerse con una **GameCube**. Perderse este juego sería como renunciar a la vida eterna... **THE ELF**



## Montaña Corona

Al completar las siete fases de cada mundo podremos acceder al último escenario. Aquí nos espera una dura prueba sobre lava, un Sol, varias monedas azules y el enfrentamiento, muy fácil, contra **Bowser**.



Género > Plataformas 3D Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1 Mundos > 7+3 Soles > 120 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Partidas-7 Bloques)

**GRÁFICOS** 9,5
El potente motor 3D gestiona con total soltura gigantescos y complejos escenarios, reflejos en tiempo real, la refracción del agua y efectos de partículas. Un fallo: la cámara no es totalmente inteligente.

**MÚSICA / FX** 9,4
La banda sonora de **Koji Kondo** vuelve a estar a la altura de anteriores juegos de **Mario** con una inolvidable colección de melodías hawaiano-italianas. Los simpáticos efectos de sonido son perfectos.

**JUGABILIDAD** 9,7
Al principio os costará un poquito haceros con el control de **Mario** y sus infinitos movimientos, pero una vez conseguido sentiréis que el *pad* es una nueva extensión de vuestro cuerpo. El nivel de dificultad es alto.

**DURACIÓN** 9,6
Conseguir los 120 Soles es una auténtica odisea y os costará días y semanas. Completar las fases Retro con el reto de las monedas rojas activado exigirá toda vuestra paciencia, tiempo y dedicación.

NINTENDO GAMECUBE.

**9,7** GLOBAL




# FIFA 2003

La **nueva entrega** se presenta con **todo** tipo de **licencias** y una configuración del mando muy parecida a la de Pro Evolution Soccer.

Entre la oferta visual se incluyen numerosas cámaras. La denominada como «dinámica» es la más espectacular, aunque los continuos cambios de perspectivas hacen que sea complicado seguir el juego.

**Un año más,** el género futbolístico se viste de gala para recibir una nueva entrega de *FIFA*, la saga más veterana del mundo de los videojuegos. Mientras que para los usuarios de **PlayStation 2** se trata de la tercera versión, los de **GameCube** y **Xbox** reciben el programa de **EA** por segunda vez. Sin embargo, el nuevo lanzamiento es el primero que se produce en las tres consolas de forma simultánea, ofreciendo una oportunidad para comprobar de lo que es capaz cada soporte. En todos los ellos se ha modificado la configuración del mando, acercándose a la que tradicionalmente emplea *Pro Evolution Soccer*. Así, se incorpora un pase en profundidad, activado con uno de los botones frontales, a la vez que la velocidad pasa a uno los controles laterales. También se produce una modificación en las bicicletas, amagos y demás jugadas especiales, que pasan de estar dispersas por diferentes botones a ser ejecutadas con el *pad* analógico izquierdo. Otra novedad es ell sistema para ejecutar jugadas a balón parado, en el que se emplean tres indicadores diferentes. Sin embargo, no todo son novedades ya que mantiene los desmarques, señalados con una línea de trazo discontinuo, que fueron una de las grandes apuestas de la anterior versión. La nueva disposición de los controles permite una mejor adaptación a los mandos de las tres consolas, evitando las diferencias de ocasiones anteriores y consiguiendo una mayor homogeneidad. Con todo ello y con una mayor suavidad en los movimientos, se pretende aumentar la jugabilidad solventando algunos de los problemas de anteriores entregas. Este objetivo se cumple en parte, ya que aunque el juego en equipo gana consistencia, sigue presentando algunos fallos en los jugadores controlados por la consola. Así, mientras los remates son realmente increíbles, es sorpren-

## Efectos visuales

Se reproducen los efectos con los que se consigue ver sobre el césped aspectos como los escudos de los equipos, la distancia de las barreras o el marcador.



## Promoción



En las anteriores entregas de *FIFA*, la campaña publicitaria se basaba en la imagen de un jugador diferente para cada país (**Casillas**, **Mendieta**, **Morientes**, **Guardiola** y **Raúl**), en esta ocasión **Roberto Carlos**, **Davids** y **Giggs** sirven de imagen en todos los mercados.



**ESTADIOS**
Dentro de los estadios reproducidos se encuentran Mestalla, el Santiago Bernabéu y el Camp Nou.



**MÁS REPETICIONES**
En los descansos y al final de los partidos se repiten las jugadas más interesantes.



**ACTUALIZACIÓN**
La actualización de jugadores es casi perfecta, incluyendo clubes de 15 Ligas. Además, aparecen equipos de segunda división (en el caso español Zaragoza, Tenerife, Las Palmas, Elche y Xerez).



*Dado que Esto Es Fútbol y Pro Evolution Soccer sólo aparecerán para **PS2**, **FIFA 2003** se convierte en el rey en solitario para **XBox** y **GC**.*

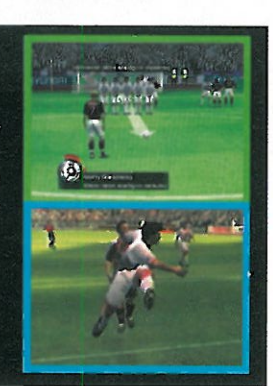
dente ver cómo un jugador con todo tipo de facilidades para plantarse sólo ante el portero retrasa el balón, o cómo un compañero de nuestro equipo estorba en una ocasión clara en lugar de buscar un desmarque. Donde ***FIFA 2003*** no defrauda es en las licencias oficiales. El programa incluye de una forma totalmente fiel los clubes, jugadores y uniformes de 15 Ligas, así como de una gran variedad de selecciones nacionales. La actualización de plantillas es otro de los aspectos a destacar, recogiendo las últimas incorporaciones realizadas antes de cerrar el primer plazo de fichajes (prueba de ello son **Ronaldo**, **Luque** o **Contra**). El aspecto físico de los jugadores no puede modificarse, ya que se ha eliminado el editor de jugadores que había estado presente en las anteriores entregas.

Por último, destacar la amplia variedad de competiciones y felicitar a los usuarios de **Xbox** y **GameCube** por poder disfrutar, por primera vez, de los magníficos comentarios de **Lama** y **González** (cadena SER) a los que los poseedores de **PlayStation 2** ya estaban más que acostumbrados. ➜ **CHIP&CE**



*Sorprende la eliminación del editor que permitía retocar a los jugadores.*

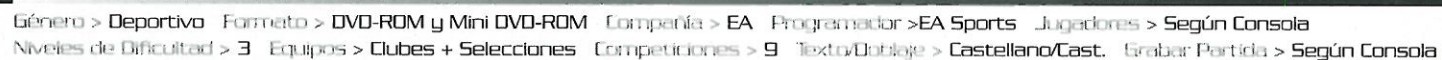
## Control



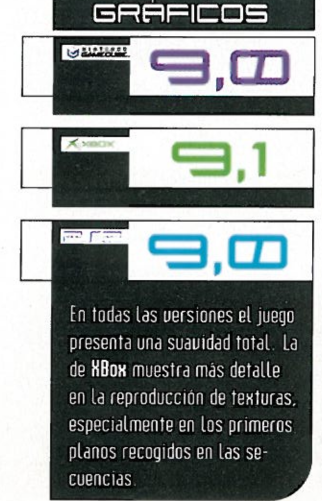
Se modifica la configuración del mando, acercándose más a la de *Pro Evolution Soccer*. Además, al llevar los movimientos especiales al *pad* derecho es posible hacer más homogéneo el control en todas las consolas. En los lanzamientos a balón parado entran en juego tres indicadores para determinar dirección, efecto y efectividad.

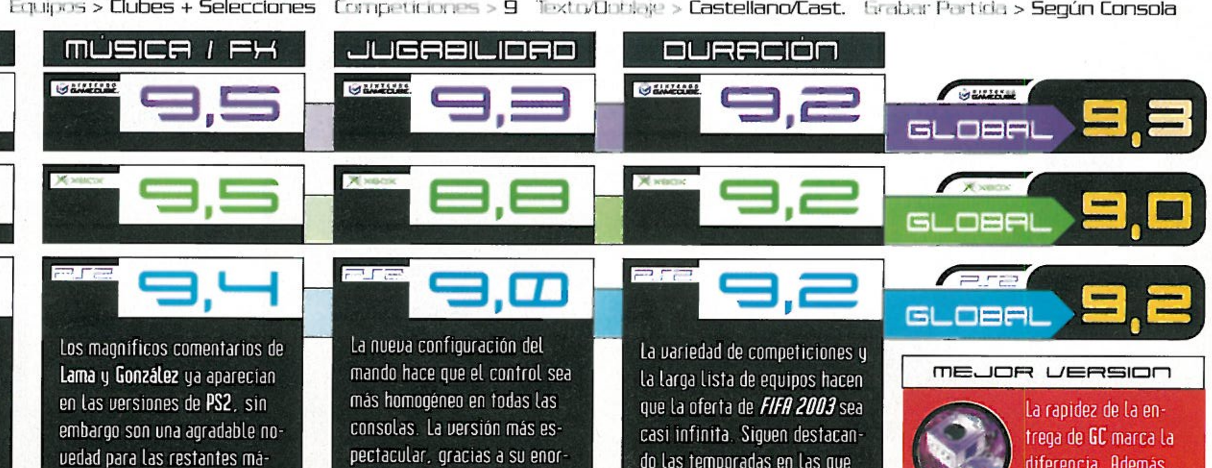


*Las secuencias muestran algunas de las imágenes más espectaculares. No te pierdas las protestas al árbitro cuando señala un penalti dudoso.*



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Programador > EA Sports Jugadores > Según Consola
Niveles de Dificultad > 3 Equipos > Clubes + Selecciones Competiciones > 9 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola





| | GRÁFICOS | MÚSICA / FX | JUGABILIDAD | DURACIÓN | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| GameCube | 9,0 | 9,5 | 9,3 | 9,2 | 9,3 |
| Xbox | 9,1 | 9,5 | 8,8 | 9,2 | 9,0 |
| PS2 | 9,0 | 9,4 | 9,0 | 9,2 | 9,2 |

**Gráficos:** En todas las versiones el juego presenta una suavidad total. La de **XBox** muestra más detalle en la reproducción de texturas, especialmente en los primeros planos recogidos en las secuencias.

**Música / FX:** Los magníficos comentarios de **Lama** y **González** ya aparecían en las versiones de **PS2**, sin embargo son una agradable novedad para las restantes máquinas. El tema principal es «To get down» de **Timo Maas**.

**Jugabilidad:** La nueva configuración del mando hace que el control sea más homogéneo en todas las consolas. La versión más espectacular, gracias a su enorme velocidad, es la creada para **GameCube**.

**Duración:** La variedad de competiciones y la larga lista de equipos hacen que la oferta de ***FIFA 2003*** sea casi infinita. Siguen destacando las temporadas en las que se simultanean Liga, Copa y Competiciones europeas.

**MEJOR VERSIÓN**

La rapidez de la entrega de **GC** marca la diferencia. Además, en **GC** y **XBox** no hay competencia.

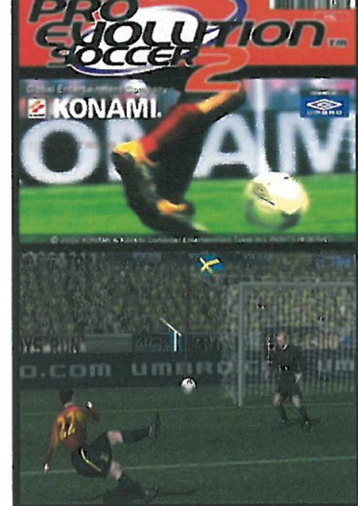
a fondo

PLAYSTATION 2

# PRO EVOLUTION SOCCER 2

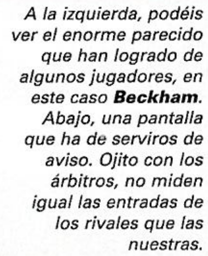
Si decimos que es **el mejor**, con diferencia, de la nueva hornada futbolística, no exageramos mucho. Es tan bueno, que se le pueden perdonar sus **pecados** ya tradicionales... Cada día más sangrantes.

**Si Konami** apostara un poco más por esta saga, simplemente como lo hace con otros de sus títulos más emblemáticos, ***Pro Evolution Soccer 2*** se podría considerar como el juego definitivo del deporte Rey. Desde hace años, se resisten a dar el paso que despejaría todas las dudas: hacerse con las licencias necesarias para contar con jugadores y equipos reales y competiciones oficiales. Sólo con ese cambio, ***Pro Evolution Soccer 2*** dejaría las extraordinarias ventas de su antecesor (el más vendido de **Konami** en las navidades pasadas en algunos países), en una anécdota. Los fanáticos de la saga pensamos que, tras mojarle por primera vez la oreja a sus rivales, **Konami** se dejaría de tonterías y paños fríos. Nos equivocamos una vez más. ***Pro Evolution Soccer 2*** es una edición mejorada de *Pro Evolution Soccer*. Seguramente sea dos o tres veces mejor que aquel impresionante juego de fútbol, que en muchos aspectos parecía ser imposible de superar. Los programadores lo han logrado. Es mucho más real, más espectacular, mucho más brillante, más inteligente, más adictivo, más completo, mejor animado, más sorprendente, más variado, más... TODO. Es, simplemente, impresionante. A grandes rasgos, se puede decir





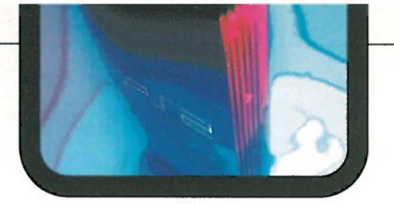



*A la izquierda, podéis ver el enorme parecido que han logrado de algunos jugadores, en este caso **Beckham**. Abajo, una pantalla que ha de serviros de aviso. Ojito con los árbitros, no miden igual las entradas de los rivales que las nuestras.*









**EDITOR**
Para solucionar el tema de los nombres, las plantillas no actualizadas o para crear algún equipo ausente, podremos utilizar el editor. Es muy completo y, con práctica, lo manejaréis sin mayores problemas.



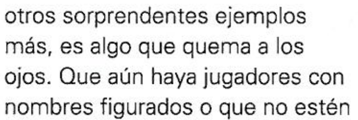
**RETO UMBRO**
Son siete retos que pondrán a prueba nuestro dominio en aspectos tan importantes como las faltas, control del balón o los pases. La última es secreta (para nosotros ya no) y tan difícil que muy pocos la superarán.



**ANIMACIONES**
Según los cálculos de los programadores, ***PES 2*** tiene el triple de animación que en la anterior entrega. Hay un montón de movimientos personalizados de determinados jugadores. Ahora hasta gesticulan.



**GESTIÓN**
Con el nuevo sistema de puntos de la *Master League*, tendremos que gestionar el club. Se empieza con una cantidad y las victorias y derrotas suman o restan puntos. Al principio no hay que fichar a lo loco.



que ***Pro Evolution Soccer 2*** tiene todo lo que un amante del buen fútbol podría pedirle a un juego. Ya buscando la perfección absoluta, que algunas cuestiones la roza, re-

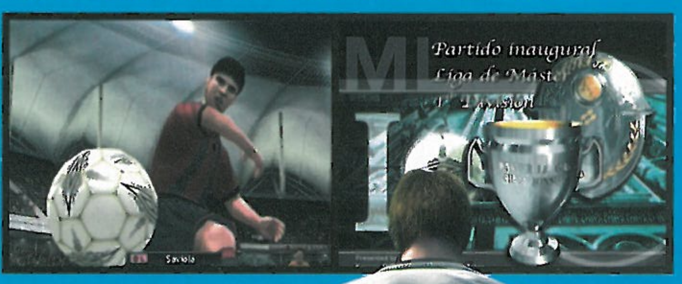
**No tiene rival... pero el tema de las licencias ya debería estar solucionado hace tiempo**

paramos en que hay cosas absolutamente imperdonables. Que el Real Madrid ahora sea Navarra, el Manchester Aragón; el Valencia, Andalucía; el Depor, Cantabria y otros sorprendentes ejemplos más, es algo que quema a los ojos. Que aún haya jugadores con nombres figurados o que no estén actualizadas las plantillas de algunos clubes, son cosas que tampoco tienen fácil explicación. Juegos cien veces peores y con menos pretensiones, de compañías sin apenas prestigio, cuidan esos detalles e incluso nos ofrecen competiciones que, sin llevar el nombre real, son idénticas a las oficiales.

Más de uno se preguntará cómo después de tantos fallos podemos ponerle a ***Pro Evolution Soccer 2*** un 93. La respuesta es fácil: su nota, sin esos fallos, estaría rozando el 100 absoluto. La distancia con respecto a sus rivales (y eso que *FIFA* y *Esto Es Fútbol 2003* han mejorado muchísimo) es aún más innegable que el año pasado. ***Pro Evolution Soccer 2*** transmite, hay emoción e intensidad y el fútbol que se desarrolla en pantalla es real o lo más parecido a la realidad que uno puede imaginar. Hay rutinas, pero es el menos automático y predecible de todos. Para ganar hay que saber, puede influir la suerte en ocasiones, pero el que no sabe sólo gana una de cada diez veces. A eso no llegan los demás. Es tan bueno que por eso lamentamos, que una vez más, no copien los grandes aciertos de sus rivales. **DE LÚCAR**

## Nueva Master League

Muchos e interesantes cambios. Nuevas puntuaciones, nuevo sistema de fichajes y de gestión del club, más equipos, nueva estructura con partidos de copa intercalados en liga, comienzo desde tercera división, existe la posibilidad de jugar con jugadores retirados y futuras promesas, etc.






Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1-8
Selecciones > 65 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (283 KB)

**GRÁFICOS 9,5**
Han tomado como base *PES* y, a partir de ahí, han añadido el triple de animaciones en los jugadores, han mejorado las texturas y efectos de luces. El resultado: todo parece mucho más real y brillante.

**MÚSICA / FX 8,5**
Los locutores están algo más acertados, aunque no llegan al nivel de los de *FIFA* y *Esto Es Fútbol*. Lo que sí ha mejorado mucho es el público y ahora encontraréis más pasión, tanto a favor como en contra.

**JUGABILIDAD 9,3**
A años luz de sus rivales en todo lo que es fútbol sobre el césped, pero no se puede comparar en otras cuestiones. El tema de las licencias nos priva de una liga nacional o de las competiciones internacionales.

**DURACIÓN 9,5**
Las mejoras en la *Master League* y la extraordinaria jugabilidad, en uno o más jugadores, le convierten en un juego casi eterno. Estarás jugando sin parar hasta que llegue *Pro Evolution Soccer 3*. Fantástico.






# CASTLEVANIA
## HARMONY OF DISSONANCE



Por supuesto, **Harmony** incluye su torre con sus engranajes y las cabezas de medusa...

El **equipo** que produjo Symphony Of The Night nos brinda una obra **maestra** para GBA, con más de 10 horas de juego y una jugabilidad y calidad gráfica **increíbles**.

**El primer** *Castlevania* para **GBA**, *Circle Of The Moon*, era un buen juego pero ***Harmony Of Dissonance*** le da mil vueltas en todos los aspectos. Es lo más parecido a una versión portátil del *Symphony Of The Night* de **PSone** (el mejor *Castlevania* de la historia). Ofrece la misma exploración al estilo *Metroid*, con un castillo enorme que más tarde se multiplica por dos y todos los elementos *RPG* (armaduras, armas, magias...) que encumbraron a *SOTN*. El hecho de tratarse de un juego para una portátil no ha hecho mella en este equipo de auténticos genios, liderados por el productor **Koji «Iga» Igarashi**, que ofrecen un espectáculo gráfico sin precedentes en **GBA**: rotaciones, jefes gigantescos que ocupan casi la totalidad de la pantalla y unos detallados escenarios que esconden más de un guiño a episodios anteriores de la saga. Y al contrario de lo que sucedía con *Circle Of The Moon*, todo se aprecia estupendamente a pesar de la tenue iluminación de la **GBA**. Largo, intenso y profundamente adictivo. Uno de los mejores lanzamientos del año. No te lo pierdas. **NEMESIS**





A la izquierda, el salón que podrás decorar con los objetos encontrados en el castillo. A la derecha, el modo Boss Rush con el clásico **Simon** de **NES**.

Género > Aventura Formato > Cartucho (64Mb) Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1
Horas de juego > +10 Modos de juego > 2 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Si (3 Partidas)

**GRÁFICOS 9,4**
Rotaciones aun mas suaves que las de **Super Nintendo**, un *scroll* impecable, jefes gigantescos, y mucho más colorista que *Circle Of The Moon*. ***Harmony Of Dissonance*** es un verdadero festín para los ojos.

**MÚSICA / FX 8,0**
Inexplicablemente, ***Harmony*** pincha en el aspecto más cuidado en los *Castlevania*: la música. Las melodías, salvo contadas excepciones, son bastante ratoneras. Se echan en falta las melodías clásicas.

**JUGABILIDAD 9,5**
El control es impecable. La utilización de los botones L y R para deslizar al protagonista es todo un hallazgo. Es quizás, incluso por encima de los gráficos, el aspecto más elogiable de todo el juego.

**DURACIÓN 9,1**
Tardarás de diez a trece horas en completar la aventura, y eso a pesar de que los jefes son demasiado fáciles de abatir. Al menos siempre te quedará la búsqueda del 200% y el modo *Boss Rush*.




**GLOBAL 9,4**

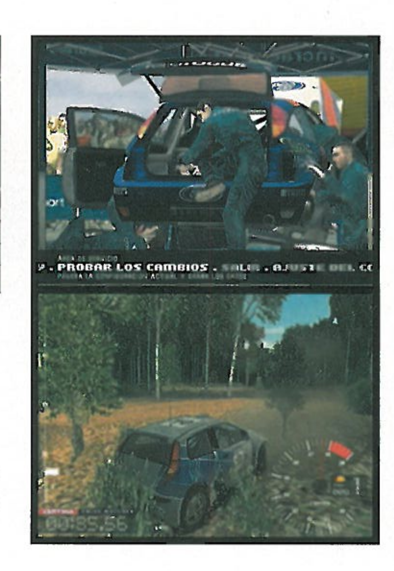

WWW.CONFEDERACION.COM
VANGARD




# COLIN MCRAE 3

Velocidad y absoluto **realismo** se dan la mano para ofrecer un **simulador** que roza la perfección en muchos de sus apartados. Todo un **desafío** para sus rivales







*La variedad en cuanto a las superficies por las que pasa nuestro coche es total. Desde asfalto abrasivo, hasta caminos polvorientos y enfangados, pasando por tramos totalmente nevados o repletos de gravilla. Habrá que adaptar el coche a cada uno de ellos.*

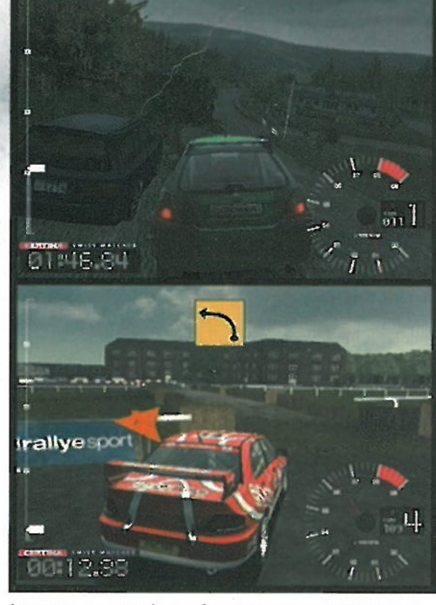
**Como ya os** advertimos el mes pasado, queríamos esperar a tener entre manos la versión final de este juego para emitir un juicio de valor. Y por lo que hemos podido comprobar en varias horas de juego (bastantes menos de las que nos hubiera apetecido), ***Colin McRae 3*** va a ser la bomba. Muchísimo mejor que la *beta*, todos los defectos que achacábamos al juego han desaparecido como por arte de magia. La proverbial dificultad que siempre ha caracterizado a la saga se mantiene, pero no a costa de un control imposible, sino gracias a un ajustadísimo equilibrio entre los tiempos de cada tramo y las mejores trazadas. El coche irá por donde nosotros queramos, no a su libre albedrío, pero siempre asumiendo riesgos si queremos lograr rebajar los mejores tiempos. En definitiva, lo que cualquiera que ama este género siempre desea, que no es otra cosa que ser nosotros los que determinemos el resultado de cada *rally* y no el propio juego, y que, por supuesto, no nos regalen nada. La estructura del juego es la clásica, es decir, el consabido modo Campeonato y el *Time Trial* llamado en esta ocasión Etapas. En el modo Etapas podremos seleccionar cualquiera de los 7 coches reales incluidos en el juego, mientras que el modo Cam-




*El modo Campeonato sólo se podrá correr con el Focus de Colin McRae.*




La representación gráfica de los daños es la mejor hasta la fecha, y casi no hay elementos del coche que se salven de ser abollados o perdidos por el camino.



Los entornos están perfectamente integrados con los circuitos, que además de ser muy variados, nos obligarán a estar siempre en tensión.



**MULTIPLAYER**
Con **PS2** podrán competir simultáneamente 2 jugadores, y con **Xbox** hasta 4.

**VISTAS**
Las mejores son la exterior y la frontal. La interior, desde el *cockpit*, es poco jugable.



**CONFIGURACIÓN**
Es posible adaptar los reglajes del coche a cada *rally* que disputemos.

peonato, sólo podremos disputarlo con el Ford Focus de **Colin McRae**. Este modo, el auténtico corazón del juego, destaca además por ser el único que nos permite configurar el coche a cada *rally*, adaptando suspensiones, cambio, neumáticos, etc. Incluso después de configurarlo, se nos permitirá probarlo por si nos hemos equivocado y así que no nos penalicen nuestros errores en el *rally* que vayamos a iniciar. Y si hay algo que destaca sobremanera de este título, es la representación gráfica de los impactos y choques (que os aseguro que serán muchos) que se produzcan en cada tramo. Desde perder el capó, una aleta o hacer añicos los cristales o las ópticas traseras y delanteras, hasta perder una o dos ruedas por el camino y llegar sobre los discos. Además, los impactos afectan a la dinámica del coche, especialmente al cambio, que en cuanto nos choquemos un par de veces, hará que perdamos muchísimas posibilidades de realizar un buen tiempo debido a que las velocidades saltarán. En definitiva, realismo absoluto gráfico y exigencia total en cuanto a la dinámica. Un título realmente duro en sus primeras partidas si no se está habituado al género, pero que se deja jugar y que en breve hasta el más inexperto podrá hacerse con él debido a su extraordinario e intuitivo control. Ahora sólo nos resta esperar a *WRC 2 Extreme* para ver si es capaz de hacer sombra a este juego. Sinceramente, mucho van a tener que afinar para hacerle sombra. **THE SCOPE**

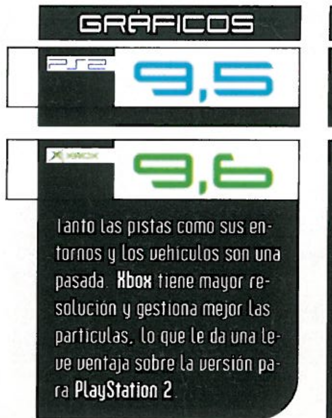
**El nuevo Colin McRae tiene todo para ser el líder absoluto de la simulación de rallys**

## Lluvia y nieve



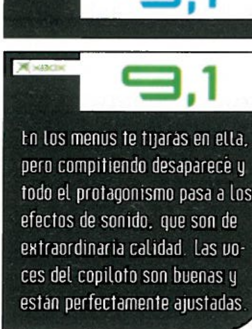
**Son quizá los efectos más revolucionarios. Su realismo es insultante, especialmente en la entrega Xbox, que gracias a poder gestionar con mayor solvencia un superior número de partículas, tanto la nieve como la lluvia se muestran con gran perfección. Fijaos en la nieve helada a los lados del parabrisas... Una pasada.**

Género > Conducción  Formato > DVD-ROM  Compañía > Codemasters  Programador > Codemasters  Jugadores > 1-2/4  Coches > 7
Niveles de dificultad > 2  Circuitos > 8  Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano  Grabar Partida > Según Consola

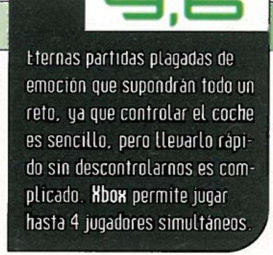


| | GRÁFICOS | MÚSICA / FX | JUGABILIDAD | DURACIÓN | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| PS2 | 9,5 | 9,1 | 9,5 | 9,5 | 9,4 |
| XBOX | 9,6 | 9,1 | 9,6 | 9,5 | 9,5 |

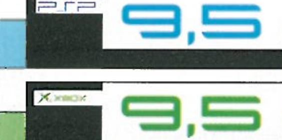
**GRÁFICOS:** Tanto las pistas como sus entornos y los vehículos son una pasada. **Xbox** tiene mayor resolución y gestiona mejor las partículas, lo que le da una leve ventaja sobre la versión para **PlayStation 2**.

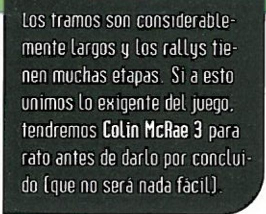


**MÚSICA / FX:** En los menús te fijarás en ella, pero compitiendo desaparece y todo el protagonismo pasa a los efectos de sonido, que son de extraordinaria calidad. Las voces del copiloto son buenas y están perfectamente ajustadas.



**JUGABILIDAD:** Eternas partidas plagadas de emoción que supondrán todo un reto, ya que controlar el coche es sencillo, pero llevarlo rápido sin descontrolarnos es complicado. **Xbox** permite jugar hasta 4 jugadores simultáneos.





**DURACIÓN:** Los tramos son considerablemente largos y los rallys tienen muchas etapas. Si a esto unimos lo exigente del juego, tendremos **Colin McRae 3** para rato antes de darlo por concluido (que no será nada fácil).





**MEJOR VERSIÓN**



Los menores tiempos de carga, la mayor resolución y el modo para 4 jugadores nos decantan por **Xbox**.




# SILENT HILL 2
## INNER FEARS

**Konami continúa con su asalto a Xbox con una edición exclusiva de Silent Hill 2 que incluye una misión inédita para Mary.**




**La consola** de **Microsoft** está sufriendo una avalancha de conversiones de otros sistemas, sobre todo de títulos de **PlayStation 2**. Esta vez le ha tocado el turno a ***Silent Hill 2*** y **Konami** ha incorporado contenido adicional para los usuarios de **Xbox**. Por lo tanto, además de la aventura que hiciera las delicias de los seguidores del género *Survival Horror*, hay que sumarle un nuevo capítulo exclusivo para **Xbox**, *Born From A Wish*. Se trata de un nivel en el que se atan algunos de los cabos que quedan sueltos en la aventura original. El principal atractivo reside en la protagonista de este apartado, **Mary**. El jugador podrá controlar a la chica en un corto, pero intenso, recorrido que incluye algunos escenarios inéditos. Aunque **Konami** prometía de 4 a 6 horas más de juego, aquellos que estén acostumbrados a la mecánica de *Silent Hill* apenas encontrarán un aperitivo en este capítulo extra. Por supuesto, **Konami** ha depurado el apartado gráfico aprovechando la potencia de la consola sin que esto suponga una diferencia abismal respecto a la versión de **PlayStation 2**. Lo más interesante es que aquellos que no hayan tenido la oportunidad de jugar anteriormente con el extraño viaje de **James**, pueden introducirse y descubrir ahora el misterioso mundo de *Silent Hill*. Todo comprido en una aventura con una atmósfera sobrecogedora y una banda sonora de las que hacen época, mientras esperamos la llegada de la tercera entrega de la saga. **R. DREAMER**

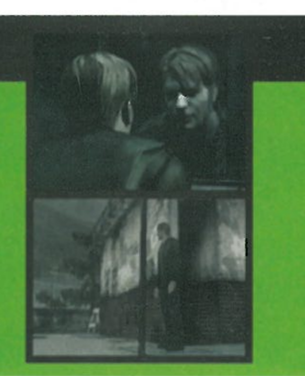



*En el nuevo capítulo se incluye un único puzzle. Para los que estén familiarizados con Silent Hill no será un problema.*




## MÁS DE LO MISMO

La aventura original permanece inalterable. Los usuarios de **Xbox** podrán disfrutar con una de las mejores creaciones de **Konami**. El intrincado argumento da pie a una aventura surrealista capaz de poner nuestro corazón a prueba con cada vuelta de tuerca, y sobre todo con una ambientación sobresaliente que pone los pelos de punta.



Género > Survival Horror  Formato > DVD-ROM  Compañía > Konami  Programador > Konami  Jugadores > 1
Personajes > 2  Niveles de Dificultad > 4  Texto/Doblaje > Castellano/Inglés  Grabar Partida > 7 Bloques

| GRÁFICOS | MÚSICA / FX | JUGABILIDAD | DURACIÓN |
|---|---|---|---|
| 8,7 | 9,4 | 8,0 | 8,1 |
| Se han llevado a cabo algunas mejoras respecto a la versión de **PlayStation 2**, pero prácticamente nos vamos a encontrar lo mismo, exceptuando la aventura de **Mary**. Konami podía haber hecho algo más. | Las melodías compuestas por **Akira Yamaoke** continúan desplegando todo su esplendor, no en vano ***Silent Hill 2*** cuenta con una de las bandas sonoras más sólidas y mejor «encajadas» de todos los tiempos. | Si dejamos a un lado la fase extra, todo permanece igual. Ambientación increíble, aventura y acción. Sin embargo, no hubiera estado mal que **Konami** ofreciese más novedades a los usuarios de **Xbox**. | La primera vez que se juegue la misión de **Mary** puede llevar de 2 a 4 horas, eso si nos atascamos, pero apenas supone un añadido jugoso. Sólo los más fanáticos de la saga sabrán apreciarlo aunque sepa a poco. |



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

# HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Desde Dinamarca, IO-Interactive promete **sorprender** a propios y extraños con un título **jugable** como **ninguno**, y cuyo apartado gráfico **supera** al de la mayoría de **títulos** creados tanto para Xbox como para PlayStation 2.

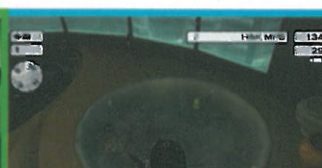
## Briefing de Diana

Antes de cada una de las misiones podremos seleccionar nuestro armamento y conocer nuestros objetivos y algún que otro detalle importante para la misión. **Diana** pondrá a nuestra disposición pequeños fragmentos grabados de nuestro objetivo (generados en tiempo real), fotografías (de lugares, personas, etc.), un detallado mapa de la zona donde tendrá lugar la misión, etc. Sin el *Briefing*, las misiones serían casi imposibles.













**Cruzando** las barreras que separan los géneros y llevando la jugabilidad a un nivel superior, los daneses **IO-Interactive** han dado el gran salto hacia el variopinto mundo de las consolas, tras dejar boquiabiertos a los usuarios de **PC** con el primer *Hitman*. La secuela del título protagonizado por «47» (nombre en clave) presenta una jugabilidad nunca vista en un título creado para consolas, muy evolucionada desde el original *Hitman* y cuyas principales características son una libertad de acción casi total y la apabullante inteligencia artificial de los enemigos. Como es lógico, nuestro cometido en el juego es localizar y eliminar a nuestros objetivos en cada una de las 20 misiones del juego, algo especialmente genuino si tenemos en cuenta las diferentes formas en las que podremos llevar a cabo dicha tarea. Al comienzo de cada misión seremos in-

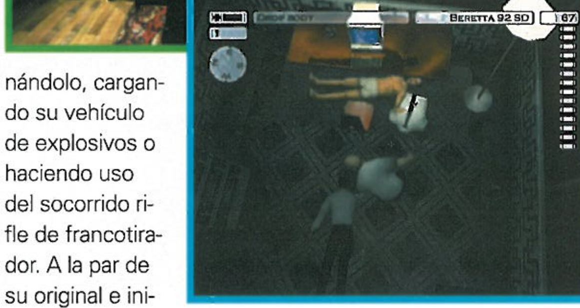



**La libertad de acción impera en todas y cada una de las misiones de Hitman 2**



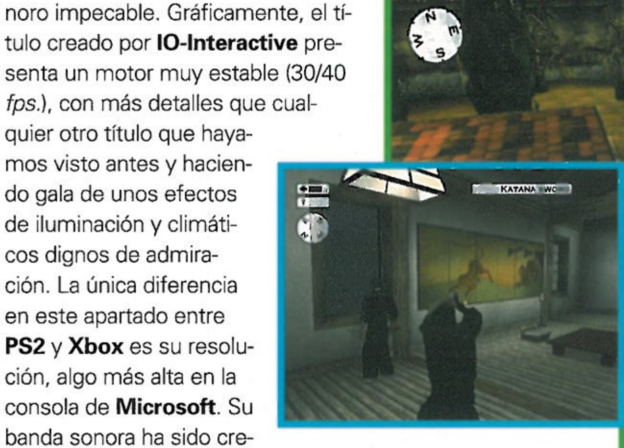


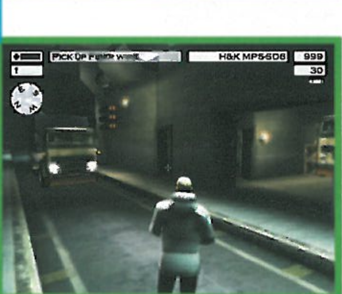
*Las diferencias entre las versiones de **PS2** y **Xbox** de **Hitman 2** se reducen a la resolución gráfica (más alta en la máquina de **Microsoft**) y a las voces, que en **PlayStation 2** están en castellano.*



formados de nuestra situación y objetivos a eliminar, lo demás es cosa nuestra. Podremos realizar casi cualquier acción que se nos pase por la cabeza para llevar a buen puerto la misión. Los jugadores más salvajes y sanguinarios encontrarán la forma de llegar a su objetivo dejando tras de sí un rastro de cadáveres, mientras que los silenciosos y más estrategas esperarán al momento adecuado o encontrarán la forma más silenciosa de cumplir su misión y escapar del lugar sin ser vistos. Estos últimos tendrán la oportunidad de disfrazarse de camareros o guardaespaldas y de eliminar a su objetivo envenenándolo, cargando su vehículo de explosivos o haciendo uso del socorrido rifle de francotirador. A la par de su original e inigualable jugabilidad encontraremos tanto el apartado gráfico de ***Hitman 2*** como el sonoro impecable. Gráficamente, el título creado por **IO-Interactive** presenta un motor muy estable (30/40 *fps.*), con más detalles que cualquier otro título que hayamos visto antes y haciendo gala de unos efectos de iluminación y climáticos dignos de admiración. La única diferencia en este apartado entre **PS2** y **Xbox** es su resolución, algo más alta en la consola de **Microsoft**. Su banda sonora ha sido creada por **Jesper Kyd** (*Comix Zone, MDK2, Messiah...*) y ha sido interpretada para el juego por la Orquesta Sinfónica de **Budapest**. Además, todas las voces (menos en **Xbox** que aparecen en inglés) han sido dobladas al castellano en la versión para **PS2**. **DOC**

**La jugabilidad y estilo gráfico de Hitman 2 es muy superior al de otros títulos similares**





*Arriba, **Hitman** está a punto de practicar su estilo con la Katana con su objetivo final en el escenario de **Japón**. En él, nos enfrentaremos a una buena cantidad de ninjas que aguardarán nuestra aparición entre las sombras, espada en mano.*





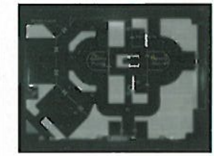
**LIBERTAD DE ACCIÓN**
En algunos niveles podremos disfrazarnos de camarero y pasear junto a nuestra víctima e incluso envenenar su comida sin que éste se de cuenta.



**LA IGLESIA**
Hogar de **Hitman** y su amigo el Padre **Vittorio**. En su jardín encontraremos el cobertizo de las armas y la cabaña de «47».



**ARMAMENTO**
**Hitman** podrá utilizar todo tipo de armas, desde rifles *sniper* hasta bombas lapa. Todas las armas recogidas en cada nivel podrán utilizarse después en cualquiera de las misiones.



**MAPA**
A través de este completo mapa conoceremos la posición de nuestros objetivos y nuestros enemigos.

Género > Aventura/Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > IO-Interactive Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 3 Misiones > 20 Personajes > 1 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Versión

**GRÁFICOS**







La única diferencia entre ambas versiones es la resolución, algo superior en la máquina de **Microsoft**. Ambas versiones comparten los inmensos y detallados escenarios y los cientos de detalles de *Hitman 2*.

**MÚSICA / FX**

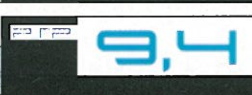



PS2 9,4

**Jesper Kyd** y la Orquesta Sinfónica de **Budapest** adornan el título de **IO-Interactive** con una banda sonora digna de un filme. Las voces de la versión **PS2** han sido dobladas a un perfecto castellano.

**JUGABILIDAD**

XBOX 9,3




La libertad de acción que permite **Hitman 2** no puede compararse a ningún otro juego de género similar. El *control pad* de **PS2** permite un control más preciso del personaje que en la versión **Xbox**.

**DURACIÓN**







Pese a que *Hitman 2* sólo permite jugar al modo Historia, tardaremos meses en completarlo. La posibilidad de volver a completar las misiones anteriores de diferente forma es un gran aliciente.







**MEJOR VERSIÓN**



El control y las voces en castellano proclaman vencedora a PS2 contra el apartado gráfico de Xbox.

# RATCHET & CLANK

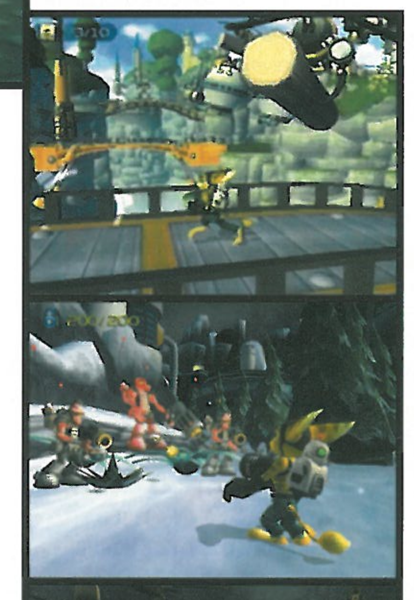
Insomniac apuesta por una evolución y **revolución** en el **género** consiguiendo un plataformas en **esencia**, pero con elementos de aventura, **shooter** y RPG.

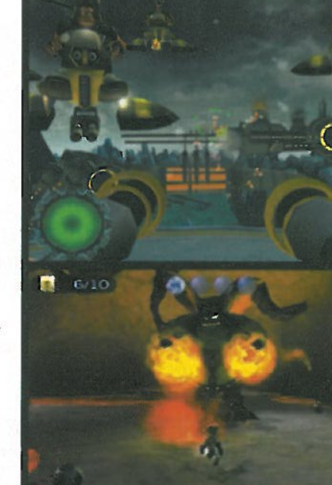
**Al contrario** de lo que se podía pensar, ***Ratchet & Clank*** sólo tiene en común con *Jak & Daxter* el motor gráfico, la presentación de dos personajes capaces de devolver al mundo la normalidad y la capacidad de convertirse en el rey de los plataformas en Navidad.

Por lo demás, el planteamiento, la estética, el desarrollo y la jugabilidad son absolutamente diferentes. La obra de **Insomniac** se emplaza miles de años en el futuro con una ambientación digna de las mejores películas de ficción (ciudades verticales, coches voladores, tecnología avanzada, etc.) y ubicada en una galaxia formada por 20 planetas. En los cuales, tanto **Ratchet** como **Clank** serán los que acaben con las huestes del malvado **Mr. Drek**. Sí, el pequeño robot tendrá sus momentos de gloria, ya que no sólo adquirirá nuevas habilidades (pagando una cierta cantidad de tuercas) para que **Ratchet** pueda, por ejemplo, planear en el aire, sino que en determinadas zonas de algunos niveles será el único que pueda acceder. Quién tendrá que armarse de 4 robots con cualidades diferentes para poder progresar y hacer frente a todo lo que se le ponga por delante. Y es que este es el *leit motiv* del título de **Insomniac**, pues además de ser un plataformas en esencia contiene elementos de aventura, *shooter* e incluso *RPG*. **Ratchet** a lo largo del juego manejará un total de 35 armas (como un lanzallamas, *Pyrocitor*, o una ametralladora, *Blaster*) e infinidad de *gad-*

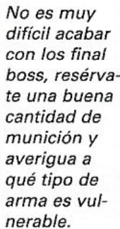
**Ratchet tiene a su disposición infinidad de armas, pero Clank es el verdadero héroe**

Aunque los escenarios están inspiradas en una sociedad futurista, **Insomniac** no se olvida de su pasado y sus trabajos (Spyro The Dragon) y crea feroces enemigos semejantes a los medievales, como los dragones y los ogros.







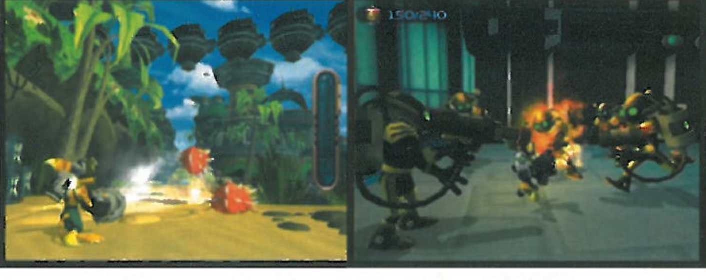


*No es muy difícil acabar con los final boss, resérvate una buena cantidad de munición y averigua a qué tipo de arma es vulnerable.*





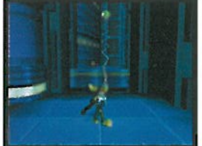








**CLANK**
Sus armas son 4 pequeños robots con las habilidades de atacar, inmovilizar, perseguir y entrar.

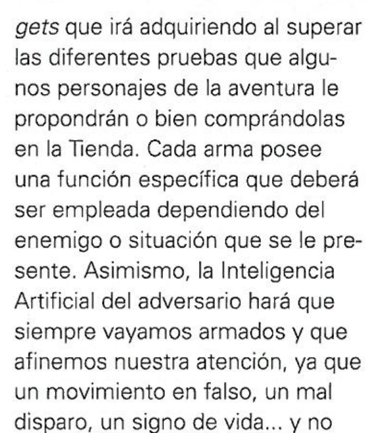


**SWINGSHOOT**
Sirve de liana y lo adquirirás cuando superes las pruebas de la prueba de *fitness*.



**AGUDIZA EL INGENIO**
Tendrás que resolver este tipo de *puzzles*, y otros, cada vez que quieras abrir una puerta sellada.

*gets* que irá adquiriendo al superar las diferentes pruebas que algunos personajes de la aventura le propondrán o bien comprándolas en la Tienda. Cada arma posee una función específica que deberá ser empleada dependiendo del enemigo o situación que se le presente. Asimismo, la Inteligencia Artificial del adversario hará que siempre vayamos armados y que afinemos nuestra atención, ya que un movimiento en falso, un mal disparo, un signo de vida... y no saldrás vivo. Esto no quiere decir que la mecánica del juego sea difícil, pues más bien está bastante ajustada, sino que todo lo que hagas deberá estar previamente meditado. No son muchos los *puzzles* a descifrar y los que hay son sencillos de resolver. Simplemente sirven para abrir puertas selladas, activar plataformas flotantes, vaciar estanques de agua, etc. y son útiles sobre todo para tomar un respiro ante tanta acción. Gráficamente no llega a ser tan embriagador como *The Precursor Legacy*, pero sus escenarios están llenos de vida y harán que nuestra vista se pierda en el horizonte. Es una lástima que, utilizando el motor gráfico de *Jak & Daxter*, no hayan cogido el tan acertado sistema de representación del día y la noche, y la desaparición de las pantallas de carga. Pues durante nuestra visita por todos y cada uno de los planetas no serán apreciadas, pero al cambiar de mundo aparecerá una exigua pantalla de carga. Sin embargo, la animación y los movimientos (**Ratchet** está creado con más de 20 movimientos) son igual de suaves y reales que en el título de **Naughty Dog**. Además, es de destacar que el control sobre los personajes son de los que crean y crearán escuela, lo cual permite que las más de 30 horas de juego que promete ***R&C*** sean disfrutadas al máximo hasta conseguir el 100% del juego. **ANNA**



*En algunas fases en las que **Clank** toma las riendas, **Ratchet** no le abandona y se coloca en su espalda.*

## Desafíos

La mayoría de los habitantes de los 20 planetas de la galaxia te necesitan, pero sólo unos pocos se atreverán a pedirte ayuda. Si cooperas con ellos en lo que te soliciten a cambio te entregarán un objeto indispensable para poder progresar en la aventura. Así, en el mundo **Aridia** un agente del especio te pedirá que acabes con los pesados *aliens* del desierto rojo y otro te sugerirá que ganes el premio del Campeonato del planeta **Rilgar** y que se lo entregues.



Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Insomniac Jugadores > 1
Armas > 35 Mundos > 20 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [330 KB]

**GRÁFICOS 9,2**
Gigantescos escenarios y detallados milimétricamente. Un motor gráfico, aunque de segunda mano, de los que nunca se olvidan y una animación excelente. El único pequeño desliz son las pantallas de carga.

**MÚSICA / FX 9,0**
Aunque no es lo más sorprendente del título, tanto la BSO como los efectos son dignos de mención. Además, está doblado al castellano con buenas voces, pero no están sincronizadas con la animación.

**JUGABILIDAD 9,4**
Sin duda, es su mejor apartado: un plataformas que mezcla muchos géneros (aventura, *shooter* y *RPG*) y que es fácil de controlar. Además, la dificultad está bastante ajustada sin pecar de ser sencillo.

**DURACIÓN 9,2**
Promete muchas horas de juego, unas 30, pues completar el 100% de cada una de las misiones de los 20 mundos que componen *Ratchet & Clank*, supone visitar más de una vez todos los planetas.

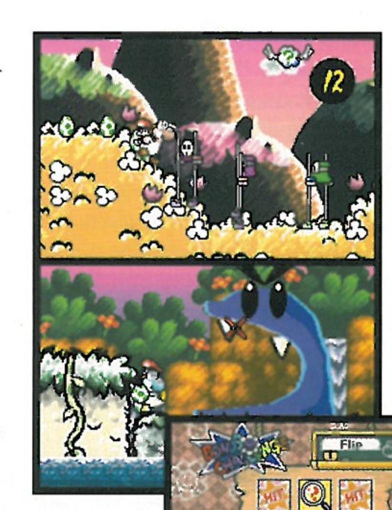


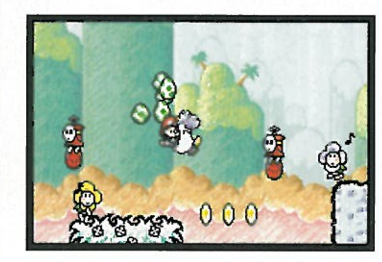
Examen GAME BOY ADVANCE

# YOSHI'S ISLAND: SMA3

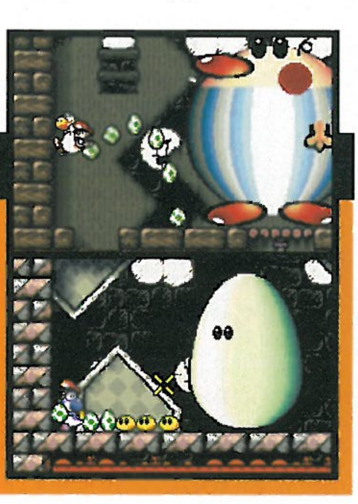
Es el **mejor juego** de plataformas de la historia junto a **SMW** y un nuevo cuento jugable de Shigeru Miyamoto.

**Un cuento** de esos que sólo **Nintendo** y su narrador **Shigeru Miyamoto** saben y pueden contar. Es el mejor juego de plataformas jamás concebido, de la mano de *Super Mario World*, y aunque cuenta con más de siete años a sus espaldas sigue derrochando magia, colorido y talento en todos sus apartados. ***Yoshi's Island*** nos propone una inolvidable historia ambientada con sonidos de caja de música y engalanada de escenarios de acuarela y lápices de colores. Un total de seis mundos, variados y deliciosos, con ocho fases, dos niveles extra ocultos y un nivel secreto exclusivo para **Game Boy Advance** en cada uno de ellos y una colección de *Final Bosses* tan genial como inolvidable. Sumadle a ésto una cantidad ingente de juegos de *Bonus*, Mini Batallas y la posibilidad de convertir a **Yoshi** en cinco vehículos diferentes y obtendréis una de las obras cumbre del videojuego. Sin olvidarnos, por supuesto de la antológica banda sonora y una nueva colección de digitalizaciones para **Yoshi**, **Baby Mario** y Cía. Así es y así será ***Yoshi's Island*** porque aunque pasen años y cambie de sistema, seguirá siendo un maravilloso cuento jugable. **THE ELF**





*A la derecha podéis ver uno de los muchos Bonus Challenge de **Yoshi's Island**. Abajo podéis ver a **Yoshi** convertido en tren. También puede hacerlo en coche, excavadora, helicóptero y submarino.*



## Efectos especiales

Todas las bondades técnicas que nos ofreció el *chip* **Super FX2** en la versión **SNES** han sido recreadas a la perfección por el *hardware* de **GBA**. *Scaling*, rotaciones, *zoom*, optimización del *scroll*... Los simpáticos *final bosses* son una buena muestra de esta colección de efectos especiales.

Género > Plataformas · Formato > Cartucho (64 MB) · Compañía > Nintendo · Programador > Nintendo · Jugadores > 1-4 · Fases > 6 · Niveles Exclusivos GBA > 6 · Texto/Doblaje > Castellano/- · Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

**GRÁFICOS 9,5**
Su peculiar estilo gráfico le encumbra como el juego más bello de **GBA**. Todos los efectos especiales creados en su día por el *chip* **Super FX2** de **SNES** han sido plasmados a la perfección por el *hardware* de **GBA**.

**MÚSICA / FX 9,4**
Evocadoras y cálidas melodías de esas que tararearemos hasta la eternidad y aderezadas con digitalizaciones exclusivas para **Game Boy Advance**. Jugar con cascos es una auténtica delicia auditiva.

**JUGABILIDAD 9,6**
El control sobre **Yoshi** es perfecto y la variedad en el desarrollo de los niveles es asombrosa. La curva de dificultad es perfecta y permaneceréis junto a la **GBA** hasta haber completado el último de los mundos.

**DURACIÓN 9,6**
Seis mundos con ocho niveles cada uno, doce niveles extra y seis más exclusivos de **GBA** dan para muchos días. Y si además queréis conseguir el cien por cien en cada uno de ellos... Tenéis **Mario** para rato.






a Fondo PLAYSTATION 2

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES

Uno de los **juegos** más **esperados** de la temporada, basada en la **película** de próximo estreno, se convierte en el mejor ejemplo de **aprovechamiento** de una **licencia**.

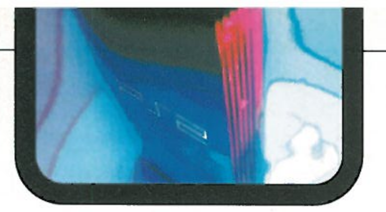
**La trilogía** literaria de **Tolkien** no es nueva en esto de las consolas. Ya hace mucho tiempo varios juegos fueron lanzados por compañías tan legendarias como **Melbourne House** para sistemas de entretenimiento del siglo pasado. Pero ha hecho falta que se estrenara una película basada en la novela para que nos llegara un juego que la representara dignamente. **Electronic Arts**, tras hacerse con los derechos pertinentes, ha elaborado un *beat'em-up* de la vieja escuela, pero dotado de una variedad y un número de detalles que hace que no tenga nada que envidiar a producciones mucho más complejas o «profundas». Para comenzar, se han tomado las escenas más importantes y representativas de las dos películas (*La Comunidad Del Anillo* y *Las Dos Torres*), y se han creado partiendo de ellas más de una docena de fases de pura acción. Tras la introducción de cada una de ellas, en las que se mezclan magistralmente secuencias de la película con imágenes generadas por la consola, nos veremos sumergidos en un festín de espadazos, *combos*, «parrys» y situaciones de lo más variado, desde proteger la puerta de **Rohan** de los embites enemigos a acabar con el monstruo del lago frente a las minas de **Moria**.

la sensación de estar sumergido en la película es completa




*Los orcos y trolls cargados de barriles explosivos serán unos de los enemigos más peligrosos del juego. Dispáralos con el arco antes de que se acerquen demasiado.*

*La espectacular batalla final se librará en la fortaleza del Abismo de Helm. Los enemigos se contarán por cientos.*









*El comienzo del juego se corresponde con el arranque de la primera película. Manejaremos a **Isildur**, antepasado de **Aragorn**, mientras batalla contra **Sauron** en el Monte del Destino.*

En muchos de estos pasajes deberemos utilizar, además de nuestra habilidad, nuestro ingenio. Los tres personajes entre los que podremos elegir al comienzo de cada fase (**Aragorn**, **Gimli** y **Légolas**) irán ganando experiencia según vayamos eliminando enemigos (los cuales se cuentan por cientos en algunas fases), y con ello mejorando su resistencia y aprendiendo nuevos golpes. Además, el sistema de misiones nos recompensará con extras al estilo de los que aparecen en las películas al ir completando las fases. Gráficamente, el juego es impresionante. El modelado de los personajes es completamente fiel al de la película. Los escenarios dan sensación de vida y no tienen que envidiar la Tierra Media descrita por **Tolkien**. Además, se dan cita en pantalla decenas de enemigos simultáneamente sin que el juego pierda la constante fluidez de la que hace gala. Con la música ocurre otro tanto. Se ha utilizado el *score* original de la película (**Howard Shore** ganó un Oscar) para ambientar los momentos álgidos. Todo un acierto, sin duda. Un juego recomendado para *fans* de la novela, la película, aficionados a los *beat'em-up* y para toda la población. DANI3PO



**ENTREVISTAS**
Entre los extras que podréis encontrar se incluyen conversaciones con los responsables de la película y el juego.



**MAKING OF**
También podréis disfrutar de un completo reportaje sobre el proceso de creación del juego.



**LA PELÍCULA**
*Las Dos Torres* no se estrenará hasta el 16 de diciembre en todo el mundo, pero veréis escenas en el juego.



**TABLA DE MEJORAS**
Con los puntos obtenidos en cada fase podréis mejorar las estadísticas de vuestro personaje y aprender nuevos golpes.

**MAPA DEL MUNDO**
En este pergamino se encuentran representadas cada una de las trece fases.

## Del juego a la película

Al comienzo de cada una de las misiones seremos obsequiados con una secuencia de introducción en la que se mezclan imágenes de la película con secuencias generadas con el potente motor del juego. La transición entre las dos constituyen uno de los momentos más espectaculares del título. Toda una muestra de la potencia y poder gráfico.



Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games
Fases > 13 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (78 KB)

**GRÁFICOS 9,6**
El motor gráfico del que hace gala *Las Dos Torres* es, simplemente, insuperable. El parecido de los protagonistas es asombroso y los enemigos aparecen a decenas en pantalla sin que haya brusquedades.

**MÚSICA / FX 9,4**
Los efectos de sonido cumplen a la perfección su labor. La música, extraída directamente de la película, acompaña perfectamente y pone el tono épico-aventurero que requiere un juego de este calibre.

**JUGABILIDAD 9,0**
El control de los personajes es sencillo y muy intuitivo. Incluso los *combos* más avanzados son sencillos de ejecutar. La variedad de situaciones, pese a su género, no dejará que te aburras un solo momento.

**DURACIÓN 8,2**
El único punto negro del juego. Pese a la intensidad de las misiones, y al hecho de poder jugarlas con cada uno de los tres personajes distintos, se hace bastante corto. No incluye modo para dos jugadores.



# SEGA GT 2002

Toda consola necesita su simulador de **conducción clásico**. Xbox no es una excepción, y Sega es la encargada de demostrarlo.



**Uno de los juegos** más esperados por los amantes de la velocidad ya está entre nosotros. Tras el descalabro de **Dreamcast**, la consola que albergó la entrega anterior, **Sega** eligió la consola más potente del mercado para albergar uno de sus proyectos más ambiciosos. Más de 125 coches, entre modernos y clásicos, se dan cita. El modo principal, muy similar en cuanto a concepción a *Gran Turismo*, nos invita a correr un gran número de carreras divididas en infinidad de torneos. Cada tres victorias en estos torneos se nos pondrá a prueba en un examen a modo de Licencia. Lo demás ya es conocido: ganar créditos, mejorar el coche (que también sufrirá daños en la carrera, aunque no serán visibles) e ir accediendo a nuevos bólidos. Son ellos realmente los protagonistas del juego por lo bien modelados que están y la fidelidad total con las más de 20 marcas reales que aparecen. El otro gran protagonista es el modo Crónica, en el que recorreremos las últimas décadas a bordo de los coches más famosos de la historia. DANI3PO

## Vehículos

Los modelos más representativos de las últimas cuatro décadas se dan cita con los prototipos del mercado. Marcas japonesas como *Honda* y *Mazda* y occidentales como *Peugeot* o *FIAT* estarán a tu disposición en cada uno de los modos.









Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega Jugadores > 1-2
Modos de Juego > 3 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro (12 Bloques)

**GRÁFICOS**



9.0

El modelado de los coches está muy logrado, y el movimiento de pantalla es muy fluido. Sin embargo, la paleta cromática es bastante apagada, y los circuitos están bastante más vacíos de lo recomendable.

**MÚSICA / FX**

8,5

Como en muchos otros juegos de **Xbox**, la banda sonora es perfectamente personalizable. La que viene de serie es bastante machacona. El sonido del motor convence.

**JUGABILIDAD**

9,0

El control, sobre todo si utilizamos los dos gatillos analógicos, está muy conseguido. Las carreras son intensas y no te costará demasiado remontar. El único punto negro es la navegación por los menús.

**DURACIÓN**

9,3

Es uno de los juegos de conducción más longevos de la historia de las consolas. Decenas de competiciones y torneos diferentes, más de cien coches diferentes y el estupendo modo Crónica contribuyen a ello.






# Expertos en videojuegos



CONSOLA GAME CUBE MORADA O NEGRA 199



CONSOLA GAME CUBE + SUPERMARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59 259,95

## superventas

| | |
|---|---|
| CAPCOM vs SNK 2 EO | 64,95 |
| DOSHIN THE GIANT | 54,95 |
| F1 2002 | 64,95 |
| RESIDENT EVIL | 64,95 |
| SUPER MARIO SUNSHINE | 54,95 |
| SUPER SMASH BROS. MELEE | 54,95 |
| TUROK EVOLUTION | 64,95 |
| CONTROLLER NINT. (3 COLORES) | 32,95 |
| MEMORY CARD NINTENDO 59 | 19,95 |
| VOLANTE TH. FERRARI CHALLENGE | 39,95 |

## Novedades del mes



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 ~~69,95~~ 64,95

SONIC ADVENTURE 2 ~~59,95~~ 54,95



BARBARIAN 59,95

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE COTEX 59,95

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM 54,95



FIFA 2003 64,95

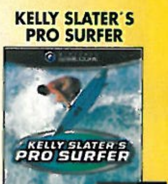


FREEKSTYLE 64,95

GODZILLA DESTROY ALL MONSTER MELLEE 59,95



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 64,95



KELLY SLATER'S PRO SURFER 67,95



MATT HOFFMAN PRO BMX 2 67,95



MX SUPERFLY 59,95



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 64,95



NHL 2003 64,95



NHL HITZ 2003 64,95



PRO RALLY 59,95



## ¡resérvalos ya!

| | |
|---|---|
| MARIO PARTY 4 | noviembre |
| JAMES BOND 007: NIGHTFIRE | diciembre |
| MEDAL OF HONOR: FRONTLINE | diciembre |
| MINORITY REPORT | diciembre |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 4 | diciembre |
| DIE HARD VENDETTA | diciembre |
| SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY | diciembre |
| NBA LIVE 2003 | diciembre |
| VEXX | diciembre |

SHERK EXTRA LARGE 59,95



SPEED CHALLENGE 59,95



STAR WARS: LAS GUERRAS CLON 64,95



STAR FOX ADVENTURES 54,95



TIME SPLITTERS 2 59,95



TOP GUN 64,95



## Novedades del mes

GAME BOY ADVANCE 99,95



DOOM II 49,95

EL IMPERIO DEL FUEGO 49,95



GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKEMON ORO O PLATA 119,95



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2 129,95



EL S. DE LOS ANILLOS: LAS COM. DEL ANILLO 52,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 54,95



FIFA 2003 54,95

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 54,95

## Pokémon

**Compra cualquiera de estos Pokémon y llévate una Funda y un Cable Link de Regalo**





POKÉMON AMARILLO 19,95

POKÉMON AZUL 19,95

POKÉMON ROJO 19,95

INPECTOR GADGET RACERS 49,95



MEGAMAN 2 49,95



SPYRO 2: SEASON OF FLAME 52,95



YOSHI'S ISLAND: SUPERMARIO ADVANCE 44,95



GAME BOY ADV. NEGRA + FINAL FIGHT + S. FIGHTER II 139,95

POKÉMON PLATA 29,95

POKÉMON ORO 29,95

POKÉMON PINBALL 29,95

**pedidos por teléfono 902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.



Avance PLAYSTATION 2

# KINGDOM HEARTS

El juego llamado a **convertirse** en el mayor escaparate en formato **lúdico** del **mágico universo** Disney ya está entre nosotros.

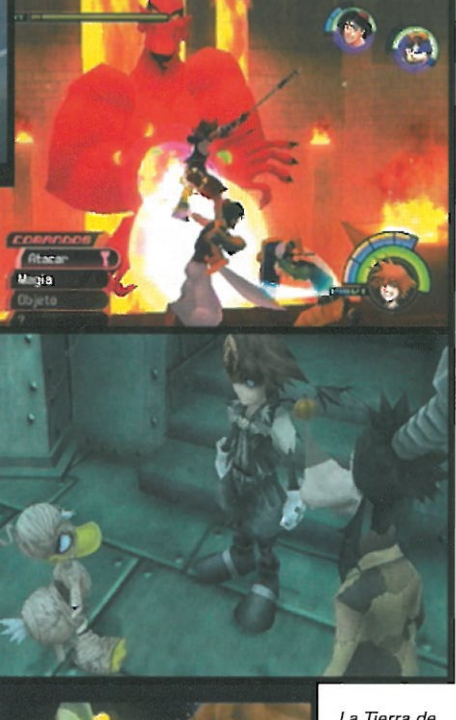
**Tetsuya Nomura** debuta en la dirección con este ***Kingdom Hearts***. Su función hasta la fecha dentro de **Squaresoft** se había limitado al diseño y la creación de los personajes que tan bien conocen y tanto han hecho disfrutar a millones de jugadores de todo el mundo. *Final Fantasy X*, *The Bouncer* o *Parasite Eve* son algunos de sus trabajos más conocidos. En esta ocasión se enfrentaba al reto de sacar a la luz un título que incluía la licencia de más de cien personajes de la **Disney**, además de unos cuantos de la propia compañía nipona, entre nuevas creaciones (los tres jóvenes protagonistas **Sora**, **Riku** y **Kairi**) y viejos conocidos de **Square** (**Tidus**, **Yuffie** o **Aeris**). El escenario elegido para dar cabida a tan impresionante plantel de estrellas ha sido un *Action RPG*, género muy poco explotado en **PlayStation 2**. Armado con una «llave espada», el protagonista y sus dos compañeros de combate (que en un principio serán **Donald** y **Goofy**, pero que luego podrán ser sustituídos por **Aladín**, **Jack Skellington** o **Tarzán**) irán visitando diferentes mundos del universo **Disney**. En cada uno de







La «Llave espada», otorgada a **Sora** al comienzo del juego, cuando las sombras llegan a su mundo, será su fiel arma.



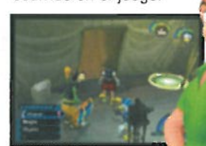
La música de Yoko Shimomura es una de las mejores que hemos escuchado en PS2



**MAPA DEL MUNDO**
A través de él podremos conocer y desplazarnos por todos los mundos que constituyen el universo de ***Kingdom Hearts***.



**PEPITO GRILLO**
Él será el encargado de llevar al día el diario, donde podremos consultar todo lo ocurrido en el juego.



**SALVAR PARTIDA**
En estos círculos brillantes podremos salvar nuestro avance, recuperar energías o cambiar el equipo.

## La nave

Para viajar entre unos mundos y otros, tendremos a nuestra disposición una nave especial creada por **Chip** y **Chop**. Las fases de *shoot'em-up* al principio parecen curiosas, pero acaban convirtiéndose en una tortura por su monotonía y difícil control.



La Tierra de ***Nunca Jamás*** será uno de los últimos escenarios que visitemos en el juego. En ella aprenderemos a volar.

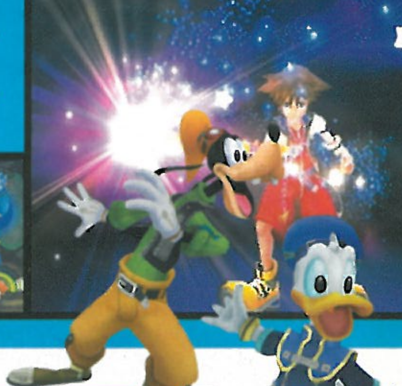
El mayor aliciente de Kingdom Hearts es la variedad de «cameos» de estrellas Disney

ellos tendrán una misión que cumplir (demostrar la inocencia de **Alicia** o rescatar a la princesa **Yasmín** de las garras de **Jaffar**). El desarrollo de estas misiones se divide entre la exploración concienzuda de estos mundos (ya que el camino a seguir será algo retorcido) y las numerosísimas batallas contra los «Sin Corazón», los enemigos del juego, que llegan a hacerse pesadas por su insistencia y lo confusas que resultan. Si a todo esto añadimos unos controles poco fiables y una dificultad mal ajustada, llegaremos a situaciones en las que desearemos apagar la consola ante tal desesperación. Tan sólo el hecho de ir encontrándonos con viejos conocidos, tanto de **Disney** como de **Square** (el combate con **Cloud** en el Coliseo es memorable) y la música (el apartado más cuidado del juego gracias a las composiciones de **Yoko Shimomura**) nos invitarán a seguir jugando y descubriendo nuevos universos. ***Kingdom Hearts*** no es un mal juego, ninguno de sus aspectos está por debajo de la media, lo que ocurre es que de **Squarsoft** siempre se esperan maravillas. Para crear buenos juegos, ya están las demás compañías. **DANI3PO**

## Invocaciones

Como si de un *Final Fantasy* se tratara, en las batallas podremos solicitar la ayuda de diferentes «entidades». Más espectaculares que útiles, aparecerán estrellas de la talla del **Genio** de la Lámpara, **Bambi**, el Rey León **Simba** o **Mushu**, el dragón que acompañaba a **Mulan**.





Género > Action RPG Formato >DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Squaresoft Jugadores > 1
Niveles > 10 Mundos Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (131 KB)

| GRÁFICOS | MÚSICA / FX | JUGABILIDAD | DURACIÓN |
|---|---|---|---|
| 8,9 | 9,6 | 8,0 | 8,9 |
| Lo más destacable es, sin duda, el diseño de los personajes, sobre todo los de **Disney**. Los escenarios no son muy llamativos y sus dimensiones son bastante reducidas. Apenas tiene secuencias CG. | Las voces en inglés corresponden a actores y celebridades de más allá del charco. La música es lo mejor del título, con composiciones tan memorables como «Hikari», la melodía que suena en la *intro*. | El control de **Sora** deja bastante que desear, tanto en las pocas secciones de plataformas como en los combates, donde la pésima colocación de la cámara tampoco ayuda bastante. Muy inferior a *FFX*. | El desarrollo total del juego sube a unas veinte horas en total, dependiendo del número de secretos que te empeñes en encontrar. No ofrece alicientes para seguir jugando una vez completado por primera vez |

PS2

9,0 GLOBAL

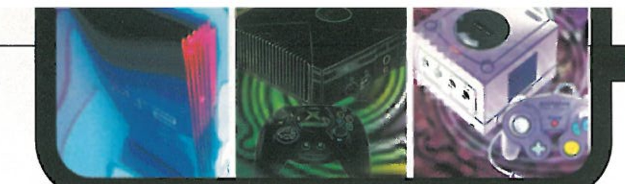
# TY THE TASMANIAN TIGER

EA da **vida** a uno de los **animales** más legendarios de la isla de **Tasmania**, **desaparecido** hace 66 años.



**Una avalancha** de plataformas se avecina para estas navidades y, la verdad, ***Ty*** puede que no se distinga por su brillante mecánica de juego pero su mascota, el Tigre de **Tasmania**, consigue que un título sin grandes novedades con respecto a su jugabilidad, se convierta en un juego cuando menos vistoso, entretenido y educativo. **EA Games**, bajo el esquema de juegos estilo *Spyro*, resucita al extinguido marsupial carnívoro australiano para que le ayudemos a evitar que su especie vuelva a desaparecer. Así pues, bajo una historia de ficción en la que **Ty** tendrá que reunir cinco Talismanes para acceder a la tierra donde se halla el resto de su raza, la compañía nos invita a conocer a través de una estética fantástica este peculiar animal y, por consiguiente, la fauna de **Australia**. Más de 50 animales típicos de estos parajes han sido reproducidos para dar vida a los personajes del juego, entre los que se encuentran koalas, *bilbis*, zarigüeyas y canguros, y las localizaciones han sido inspiradas en los arrecifes de coral, en la selva tropical, en las

*Con los boomerang especiales para el agua, **Ty** podrá nadar y bucear aunque perderá sus habilidades mordedoras.*

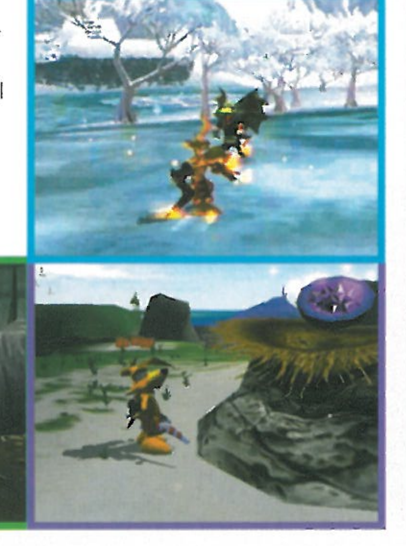






montañas nevadas y en el desierto del continente australiano. Además, al manejar a **Ty** a lo largo de los 16 niveles que componen la aventura, descubriremos que era una especie mezcla de perro y tigre (cabeza de can y pelaje de felino) con unas habilidades mordedoras capaces de provocar la muerte súbita. Además, podrá llevar consigo distintos tipos de *boomerang* que le permitirán acabar con los enemigos, nadar, derretir el hielo... lo cual es, al fin y al cabo, lo más divertido y distintivo del juego. Las diferencias del ***Tigre De Tasmania*** para las distintas consolas de128 *bits* apenas son existentes. Las tres tienen en común los mismos defectos y aciertos: unos gráficos y una historia muy buena pero un motor gráfico brusco, una cámara demasiado pegada al personaje y un desarrollo no del todo acertado, pues a veces deambularemos por los escenarios sin saber qué hacer hasta que por cuestión de la casualidad daremos con aquello que nos permitirá progresar. **ANNA**

**Krome S. reproduce más de 50 animales de Australia para recrear la fauna de Ty**





**BOOMERANG**
Cada vez que reúnas 15 ruedas doradas entrégaselas al anciano del Acantilado y te dará hasta 6 *boomerang* distintos.



**EXTRAS**
Según vayas cumpliendo objetivos del juego se activarán imágenes de arte, secuencias de la peli del juego y *Making Of.*



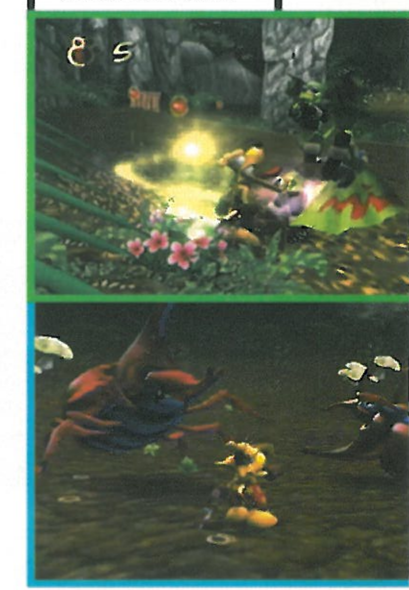
**FINAL BOSS**
Al finalizar un área tendrás que enfrentarte a un enemigo final. En este caso se trata de un animal mitad búfalo mitad jabalí, haz que choque contra los pilares.



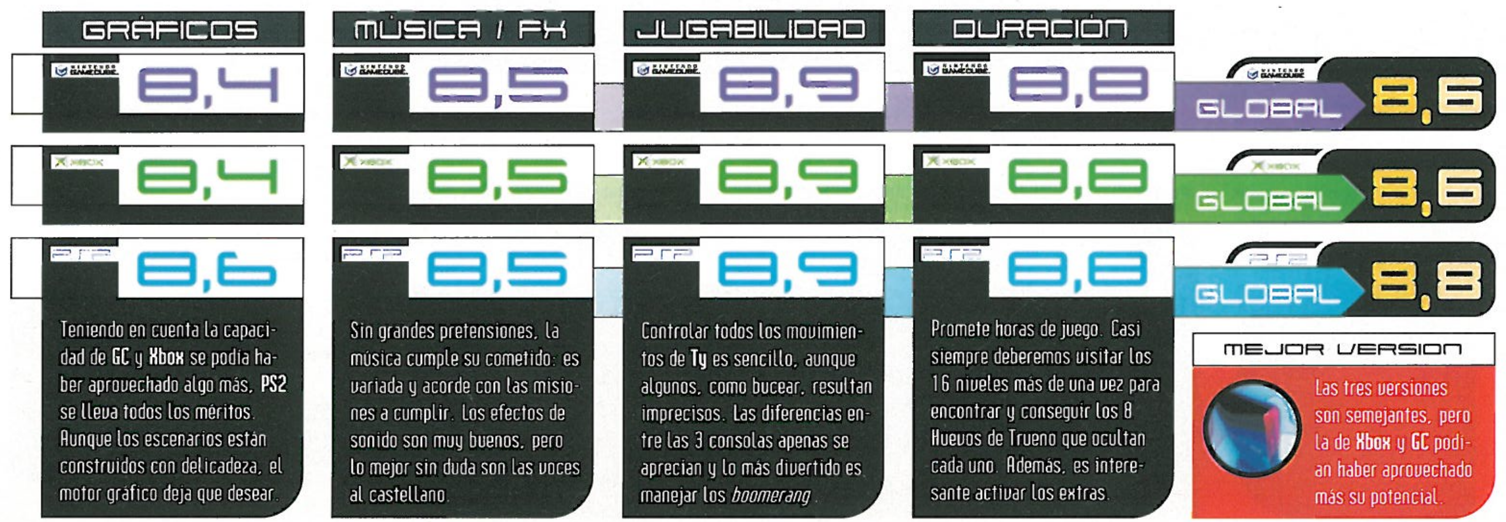
**MAPA**
En él se se indica las misones que has de cumplir para conseguir los 8 Huevos Trueno de cada uno de los niveles.

## Desafíos

Además de reunir 300 ópalos, liberar a los *bilbis* o superar una prueba a contrarreloj, **Ty** deberá ayudar a los aldeanos del lugar para completar el nivel. Pues si consigue sacarles de un apuro le entregarán un Huevo Trueno.




Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Krome Studios
Jugadores > 1 Niveles > 16 Boomerang > + 16 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola



| | GRÁFICOS | MÚSICA / FX | JUGABILIDAD | DURACIÓN | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| GAMECUBE | 8,4 | 8,5 | 8,9 | 8,8 | 8,6 |
| XBOX | 8,4 | 8,5 | 8,9 | 8,8 | 8,6 |
| PS2 | 8,6 | 8,5 | 8,9 | 8,8 | 8,8 |

**GRÁFICOS:** Teniendo en cuenta la capacidad de **GC** y **Xbox** se podía haber aprovechado algo más. **PS2** se lleva todos los méritos. Aunque los escenarios están construidos con delicadeza, el motor gráfico deja que desear.

**MÚSICA / FX:** Sin grandes pretensiones, la música cumple su cometido: es variada y acorde con las misiones a cumplir. Los efectos de sonido son muy buenos, pero lo mejor sin duda son las voces al castellano.

**JUGABILIDAD:** Controlar todos los movimientos de **Ty** es sencillo, aunque algunos, como bucear, resultan imprecisos. Las diferencias entre las 3 consolas apenas se aprecian y lo más divertido es manejar los *boomerang*.

**DURACIÓN:** Promete horas de juego. Casi siempre deberemos visitar los 16 niveles más de una vez para encontrar y conseguir los 8 Huevos de Trueno que ocultan cada uno. Además, es interesante activar los extras.

**MEJOR VERSIÓN**
Las tres versiones son semejantes, pero la de **Xbox** y **GC** podían haber aprovechado más su potencial.

a fondo GAMECUBE

# DOSHIN THE GIANT





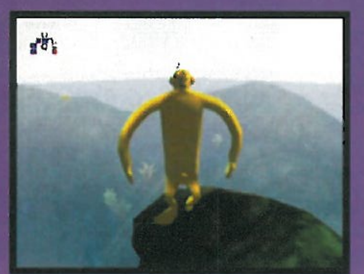
*Doshin* aumenta de tamaño a medida que va absorbiendo amor y odio.

¿Estás cansado de jugar **siempre** a lo mismo? ¿Buscas algo completamente **diferente** para tu GC? El gigante Doshin podría ser la **solución** a tus problemas...

**Kazutoshi Lida,** creador de esa rareza para **PSone** llamada *Tail Of The Sun* (un simulador de vida cavernícola) ideó ***Doshin*** para convertirlo, junto al editor de circuitos de *F-Zero X*, en el título estrella para el lanzamiento del *64DD*. Aquel periférico para **N64** fue un desastre, pero **Nintendo** le vio tantas posibilidades a este *Populous «Light»*, que decidió adaptarlo a su flamante **GC**. Contra todo pronóstico, ***Doshin*** ha saltado las fronteras de **Japón** y llega al mercado español en busca de aquellos usuarios que deseen probar algo totalmente diferente al típico *arcade* para consola. En el juego adoptarás el papel de ***Doshin***, un gigante capaz de absorber el amor y el odio de los habitantes de una isla. Podrás modificar el terreno y plantar árboles para ayudar a la gente, o volverte malo y destruir todo lo que construyan. La elección será tuya. Todo vale con tal de conseguir la prosperidad de la isla. **NEMESIS**

## De la 64DD a GC

***Doshin*** fue uno de los 9 juegos comercializados en **Japón** para un artefacto llamado *64DD*, la unidad de discos magnéticos de **N64** con la que **Nintendo** pretendía combatir a la **PSone**.





*Con el botón L del pad podrás convertir al pacífico **Doshin** en un gigante cargado de ira capaz de derribar montañas de un sólo golpe de mano. Tendrás que recurrir a tu lado perverso en más de una ocasión...*

Género > Sim. de Gigante  Formato > Mini DVD-ROM  Compañía > Nintendo  Programador > Param  Jugadores > 1  Gigantes > 1  Horas Juego > Las que le eches  Texto/Doblaje > Castellano/Cast.  Grabar Partida > Memory Card (40 Bloques)

**GRÁFICOS 6,0**
Si exceptuamos el efecto del agua y la resolución, ***Doshin The Giant*** ofrece el aspecto gráfico de un juego de **Nintendo 64**, y no precisamente de los buenos. En GC se exige mucho más...

**MÚSICA / FX 7,9**
Se agradecen las voces en castellano, aunque podrían haber recurrido a un narrador menos empanado. Habla con tanta lentitud que es hipnótico. La música, aunque escasa, es de lo mejor del juego.

**JUGABILIDAD 7,5**
***Doshin The Giant*** presenta algunos problemas con la detección de los objetos, pero eso no afecta demasiado a su pausada mecánica. Amantes de los juegos trepidantes, abstenerse.

**DURACIÓN 8,0**
***Doshin The Giant*** es un juego para echar horas, días y semanas, ya que aunque el gigante nace y muere cada día, sus obras permanecen. Es un título diferente, destinado a un público distinto al habitual en consola.






a Fondo
PLAYSTATION 2

# BLADE II

Mucky Foot se **inspira** en la segunda entrega del filme y **limpia** la reputación **lúdica** de Blade, echada a **perder** hace meses por HammerHead en PSone.





Los efectos de iluminación y las explosiones son realmente impresionantes.

**Los creadores** de *Urban Chaos* toman el relevo de **HammerHead**, artífices del primer *Blade* de **PSone**, adaptando la segunda entrega de la saga a los 128 *bits* de **Sony**. **Mucky Foot** ha plasmado de la mejor forma posible la acción del filme, creando un título que mezcla aventura, lucha y *shoot'em-up*, cuya calidad está muy por encima (algo no demasiado difícil) de la de su predecesor. ***Blade II*** está compuesto por 19 niveles, en los que nos enfrentaremos a vampiros, humanos y *Outcast*, resolveremos sencillos *puzzles* e incluso escoltaremos a **NPC's** como **Whistler**. Algunos de los detalles más interesantes del título son su original sistema de control (el *stick* analógico derecho servirá para golpear en cualquier dirección, independientemente del arma seleccionada) y su potente motor gráfico que, aunque no muestra los escenarios más grandes y detallados que hemos visto en **PS2**, hace gala de un estable *frame rate* y pone en pantalla una veintena de enemigos sin ralentizaciones. **DOC**



## Armamento

Al igual que en el filme, *Blade* tendrá acceso a un completísimo arsenal, en el que encontraremos una pistola *full-auto*, una recortada, el *Glaive* (la cuchilla-*boomerang*), un puño americano (que aumentará nuestra fuerza) y hasta las granadas de luz para eliminar a los *Outcast*.





*Aunque lo más divertido es luchar, la mejor manera de eliminar a un grupo grande de enemigos es con la pistola. Cuidado, tu munición es limitada.*

Género > Acción/Aventura  Formato > DVD-ROM  Compañía > Activision  Programador > Mucky Foot  Jugadores > 1
Escenarios > 19  Niveles de Dificultad > 3  Texto/Doblaje > Inglés/Inglés  Grabar Partida > Memory Card [1.103 KB]



**GRÁFICOS 8,7**

El *engine* 3D creado por **Mucky Foot** pone en pantalla una gran cantidad de personajes y mantiene un *frame rate* bastante estable. Los escenarios son algo austeros y repiten mucho los diseños.



**MÚSICA / FX 8,6**

La banda sonora del juego es bastante buena, pero se torna algo repetitiva tras unos minutos de juego. Las voces son muy similares a las de los actores del filme, aunque no están dobladas al castellano.



**JUGABILIDAD 8,5**

El desarrollo de los niveles es demasiado parecido y repetitivo, pero el control de *Blade* y el sistema para acceder a todas sus armas y acciones resulta tan sencillo y llevadero que olvidaremos sus carencias.

**DURACIÓN 7,8**

*Blade II* sólo posee un modo para un jugador, pero completar los 19 niveles del modo Historia nos llevará bastante tiempo. La longitud de sus fases, en ocasiones, se debe a lo enrevesado de su desarrollo.



**PS2 — GLOBAL 8,5**

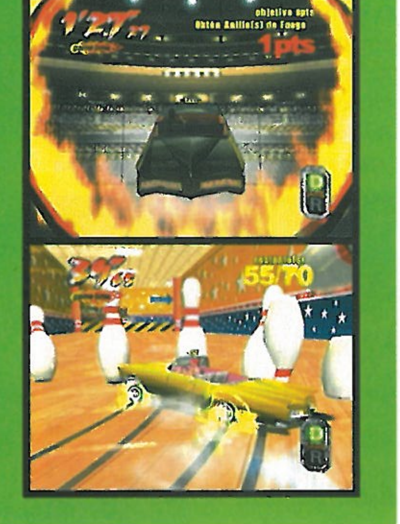
# CRAZY TAXI 3

Más y mejor, pero de lo **mismo**. Si ya tienes las anteriores entregas, quizá te sepa a **poco**. Si no es así, no te pierdas un título **genial**



## Crazy X

Así se llama ahora el conocido modo *Crazy Box*. Como siempre, originales pruebas difíciles de completar, y realmente variadas.

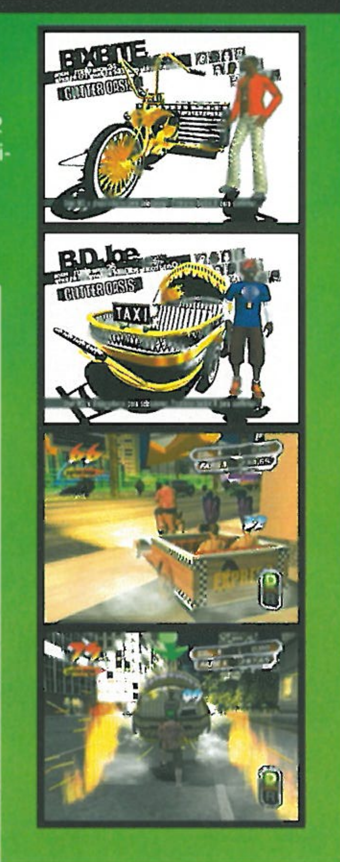


**Cuando un** juego alcanza una gran popularidad, lo lógico es que aparezcan secuelas que, sin perder la esencia del juego, añadan variantes que sirvan para incentivar la compra de los que disfrutaron con el original y, además, atraigan a los que no lo conozcan. Con *Crazy Taxi 2* se consiguieron ambas cosas, pero con ***Crazy Taxi 3***, al no haber apenas variantes respecto al 2 salvo el obligado cambio del modo de misiones (*Crazy Taxi X*) y de mapeado (aunque se conserva el primero de todos). El resto permanece inalterado, incluso la calidad gráfica, que si bien es levemente superior, no supone ningún cambio rotundo respecto a lo ya conocido. Todo esto hace que los que tengan algún *Crazy Taxi*, especialmente el 2, apenas tengan alicientes en la tercera entrega (salvo si se es un fanático), pero si jamás se ha disfrutado de algún juego de esta saga, no hay duda alguna. Es casi una obligación conocer y jugar con un *Crazy Taxi*, y el mejor de todos es éste, el tercero. Buen humor, intensidad de juego y un buen planteamiento que se basa en la velocidad del motor gráfico y en el modo de misiones ➪ THE SCOPE

Rápido, divertido y repleto de sorpesas. Así es CT3

## Vehículos y taxistas

Son los principales extras del juego, que se conseguirán al ir finalizando los diferentes niveles del modo *Crazy X*. En total hay 12 diferentes pilotos con sus respectivos coches, más tres estrambóticos vehículos que ponen la nota curiosa a todo el juego.







*El Crazy Dash y el Crazy Drift, o lo que es lo mismo, el turbo y el derrape en las curvas, son la llave para finalizar el juego con éxito.*

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sega Jugadores > 1
Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro

| GRÁFICOS | MÚSICA / FX | JUGABILIDAD | DURACIÓN |
|---|---|---|---|
| 8,5 | 9,0 | 8,6 | 8,5 |
| Obviamente, es el mejor *Crazy Taxi* de la historia, pero se parece demasiado a los anteriores. Está bien, muy bien, pero no sorprende ni mucho menos como ocurrió, por ejemplo, con el primero de ellos. | La misma de siempre, con alguna incorporación que sigue la línea de las anteriores. Muy cañera y de calidad, es totalmente apropiada para el juego y, además, no cansa por mucho que juguemos. | Si ya disfrutasteis del 2, apenas encontraréis variantes, salvo la posibilidad de llevar varios pasajeros al tiempo. Y, obviamente, las propuestas del *Crazy X*, que son las más complicadas de toda la saga | En cuanto acabéis el modo *Crazy X*, utilizaréis los demás como simple divertimento. Su longevidad dependerá de si habéis jugado con algún *CT* antes. Si no lo habéis hecho, tenéis diversión para rato |


XBOX


8,5
GLOBAL

a fondo XBOX

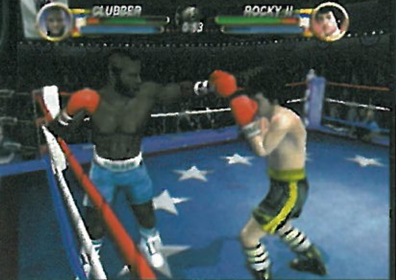
# ROCKY

**El primer éxito cinematográfico de Stallone inspira un excepcional simulador de boxeo.**

*Aunque luego degenerase a cosas tan ridículas como Rocky IV, la primera película ganó el Oscar a la mejor película en 1977 (¡y **Stallone** fue nominado ese año como actor y guionista!).*

**Que el diseño** semicaricaturesco de sus púgiles no te confunda: ***Rocky*** es uno de los más grandes simuladores de boxeo aparecidos hasta la fecha en consola. Incluso dejando a un lado el atractivo de basarse en las cinco películas protagonizadas por el Potro Italiano, ***Rocky*** destila innegables virtudes. El emocionante modo Película te permitirá acompañar al bueno de **Sly Stallone**, primero en su ascenso hacia el campeonato de los pesos pesados y luego en la defensa del título. A lo largo de sucesivos combates, te enfrentarás a púgiles anónimos y otros perfectamente reconocibles como **Apollo Creed** (Carl Weathers), **Ivan Drago** (Dolph Lundgren) y el brutal **Clubber Lang** (Mr. T). Y entre una y otra pelea, se te permitirá mejorar tus habilidades (fuerza, velocidad y resistencia) entrenando con la comba, el saco o el banco de abdominales. **Rage** ha realizado un fantástico trabajo a la hora de adaptar el universo de *Rocky*. El alter ego poligonal de **Stallone** es asesorado por una copia casi perfecta de **Burgess Meredith** y la música de **Bill Conti** resuena como prólogo a combates tan épicos como los que se vieron en el celuloide. Hasta ahora *Victorious Boxers* era lo máximo a lo que podían aspirar los amantes del boxeo, pero el deporte de las doce cuerdas cuenta con un nuevo campeón. Se llama **Rocky**, viene de Inglaterra y te dejará con la boca abierta. **NEMESIS**




*A medida que vayas avanzando en el modo Película podrás acceder a nuevos boxeadores en el modo Versus, como Apollo Creed o Clubber Lang.*

*Elige a **Stallone** con el look de las cinco películas de la saga. Desde el jovenzuelo de la 1ª entrega (1976) hasta el avejentado Rocky V (1990).*

Género > Deportivo   Formato > DVD-ROM   Compañía > Rage   Programador > Rage   Jugadores > 1-2
Modos de juego > 4   Boxeadores > 31   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Disco Duro

**GRÁFICOS 8,7**
El *look* caricaturesco de los luchadores contrasta con el grado de realismo impreso en escenarios como el *Philadelphia Stadium*. La animación es excelente, aunque a veces los puñetazos traspasan los cuerpos.

**MÚSICA / FX 8,6**
Aunque sí ha incluido la clásica fanfarria de *Rocky*, es una pena que **Rage** no haya hecho lo mismo con la otra canción mítica de la saga: *The Eye Of The Tiger*, de *Survivor*. Además, tiene voces en castellano.

**JUGABILIDAD 9,0**
Como todos los simuladores de boxeo, al principio cuesta un poco dominar todos los golpes. Eso sí, a las pocas partidas, no habrá quien te pare. Las pruebas de entrenamiento son divertidísimas.

**DURACIÓN 9,2**
Aunque el sensacional modo Película es el gran atractivo inicial de *Rocky*, los combates con dos jugadores son los que al final alargan la vida del juego hasta límites inimaginables.




**XBOX 9,0 GLOBAL**

# CONCURSO




# 15 Resident Evil + 15 Capcom Vs. SNK 2 EO

**Capcom** y **SuperJuegos** te ofrecen la oportunidad de conseguir dos de sus títulos más emblemáticos para **GameCube**. Tan sólo tienes que participar en este concurso para optar a uno de los 15 packs que sorteamos, compuestos por el juego **Resident Evil** y **Capcom Vs. SNK 2 EO**. Para entrar en el sorteo envía un mensaje con la respuesta correcta a esta pregunta antes del 26 de noviembre.

**¿Cuál de estos juegos no es de Capcom?**

**A)** Devil May Cry **B)** Resident Evil **C)** Silent Hill 2

## SORTEO «RESIDENT EVIL + CAPCOM VS. SNK 2 EO»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS1, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: SUPERJUEGOS1 B

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

**Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 26 de noviembre.**

a fondo
XBOX / GAMECUBE

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Simultáneamente a la versión PS2, llega el nuevo **Hot Pursuit** tanto a Xbox como a GameCube, con ligeras **mejoras** tanto en el apartado gráfico como en **jugabilidad**.


La policía es considerablemente más benigna que en PS2.

**Todas las** versiones son similares, y sólo la de **PS2** se desmarca del resto ya que ha sido programada por distinta gente (**Black Box** en lugar de **EA Seattle**). Así que podríamos evaluar conjuntamente **Xbox** y **GameCube** por un lado, y **PS2** por el otro. Respecto a la de **PS2**, que comentamos el mes pasado, las diferencias son mínimas, pero importantes. En primer lugar el aspecto del juego en éstas es muy de **PC**, y aunque la propia compañía considera mejor a nivel gráfico estas versiones, a la vista es más atractiva la versión de **PS2**, aunque presente menor definición. El brillo de los colores y la iluminación es más agradable en la consola de **Sony**, aunque si lo que se busca es calidad gráfica, es patentemente superior en estas entregas. En lo que respecta al juego en sí, hay pocas diferencias. La poli es menos dura, pero ya no se puede ser multado 3 veces, sino que a la primera te echan de la carrera. Que sea menos pesada la poli es un punto a favor, porque en **PS2** era un infierno. Pero la principal novedad está en el número de misiones, que al alcanzar las 90 por las 60 de **PS2**, quita cualquier atisbo de duda sobre cuál es la versión menos interesante. **THE SCOPE**

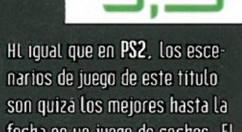
Mientras en PS2 se incluían hasta 60 pruebas, en Xbox y GameCube hay 90 misiones

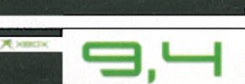




*A nivel gráfico, las entregas **Xbox** y **GameCube** son más parecidas a la de **PC** que a **PS2**.*

Género > Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA GAMES Programador > EA Seattle Jugadores > 1-2 Niveles de Dificultad > 3 Pruebas > 90 Coches > +20 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola







| | GRÁFICOS | MÚSICA / FX | JUGABILIDAD | DURACIÓN | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|---|
| GameCube | 9,3 | 8,4 | 9,4 | 9,4 | 9,4 |
| Xbox | 9,3 | 8,4 | 9,4 | 9,4 | 9,4 |

**GRÁFICOS:** Al igual que en **PS2**, los escenarios de juego de este título son quizá los mejores hasta la fecha en un juego de coches. El aspecto general del juego es diferente a **PS2**, más definido (como en un juego de **PC**).

**MÚSICA / FX:** Música rítmica, de calidad pero, como ya dijimos en su día con la versión **PS2**, apenas percibes que está. Los efectos de sonido tienen mucha más presencia y su calidad está fuera de toda duda.

**JUGABILIDAD:** Si la poli te pilla, adiós a la carrera. En **PS2** tenías 3 oportunidades. Eso sí, son mucho más fáciles de evitar, lo que es un punto a favor ya que en **PlayStation 2** acababan por desesperar a cualquiera.

**DURACIÓN:** Que haya un 50% más de pruebas es todo un puntazo que, obviamente, multiplica las horas de diversión ante la pantalla. Sólo por eso ya merecen más la pena cualquiera de estas versiones.

**MEJOR VERSIÓN**



Cualquiera de estas versiones supera a la de **PS2** por el aumento considerable del número de pruebas.

# QUANTUM REDSHIFT

**La propia** **Microsoft**, consciente de que el triunfo de una consola depende de la cantidad y variedad de juegos, se está encargando de dotar a **Xbox** de títulos que rellenen los huecos aún vacíos. Uno de ellos era el género de carreras futuristas, que en **PS2** cuenta con *Wipeout Fusion* como principal exponente y en **GameCube** hará lo propio el próximo lanzamiento de *F-Zero*. ***Quantum Redshift*** entra de lleno en este tipo de juegos sin aportar el menor atisbo de originalidad o carisma, pero resolviendo con solvencia su principal objetivo: entretener sin más pretensiones. Lo más llamativo del juego es, sin duda, su apartado gráfico. Quizás tenga menos mérito crear un apartado así en **Xbox**, dado su poderío técnico, pero aún así impresiona contemplar los impresionantes circuitos en alta resolución, la fluidez total del entorno y los espectaculares efectos gráficos que acompañan al uso de las armas y del turbo. La jugabilidad, sobre todo el control, roza la perfección en los primeros niveles, pero se vuelve bastante innegociable en cuanto mejoramos nuestra nave con los créditos que ganamos tras cada carrera y accedemos a las ligas superiores. Un defecto muy común en este tipo de juegos, y del que también adolece la saga *Wipeout*. Aún así, no se hace pesado repetir la misma carrera una y otra vez, dada la poca duración y la frenética intensidad de las mismas. Si buscas velocidad terminal en **Xbox**, este es tu juego. **DANI3PO**

> Tras juegos como Halo o Project Gotham, **Microsoft** se lanza a cubrir una de las **vacantes típicas** en las consolas de **nueva generación**.

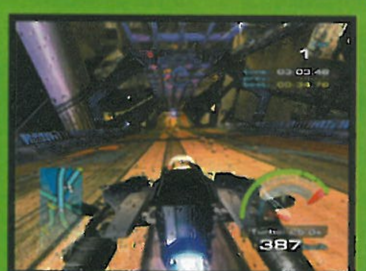




Los tres tipos de armas que aparecen en el juego podrán ser potenciadas en tres niveles distintos al recoger los ítems correspondientes que se encuentran en los circuitos.

## Efectos gráficos

La salpicadura del agua sobre la pantalla es uno de los detalles más llamativos del apartado visual. Pero no es el único, porque se han incluido hasta cien de estos efectos, la mayoría derivados del uso de armas, para dotar al juego de una espectacularidad total.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Curly Monsters Jugadores > 1-2
Circuitos > 16 Personajes > 16 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro (7 Bloques)

**GRÁFICOS**  **9,1**

El motor del juego se encuentra a la altura de las mejores producciones exclusivas para la consola. La velocidad que alcanza, con la mayor suavidad posible, es uno de sus mayores alicientes.

**MÚSICA / FX**  **8,9**

La banda sonora ha sido creada por **Tom Holkenborg**, de **Junkie XL**. Consta de 16 temas que se adaptan perfectamente al ritmo del juego. El sonido, en *Dolby* 5.1, os pondrá los pelos de punta.

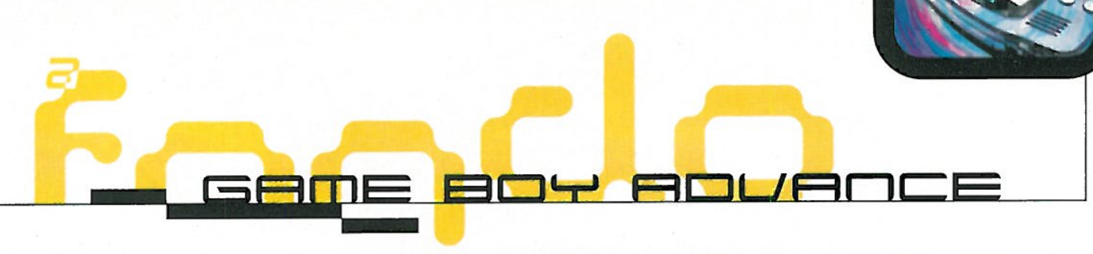
**JUGABILIDAD** **8,7**

El control es sencillo, y la posibilidad de utilizar armas, turbo y el hecho de mejorar nuestra nave completan un apartado por encima de la media. Sólo adolece de dificultad excesiva al final del juego.

**DURACIÓN**  **8,8**

Muchos y variados modos, 16 circuitos totalmente diferentes, una trama entre corredores que roza el culebrón entre carrera y carrera y una modalidad multijugador no te dejarán aburrirte demasiado pronto.



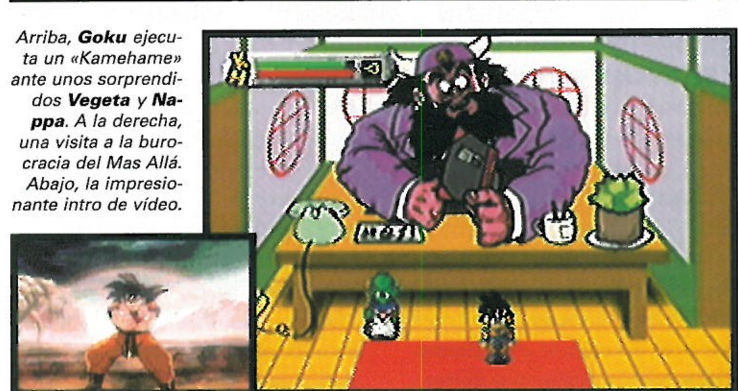



# DRAGON BALL Z
## EL LEGADO DE GOKU



**La emisión** de *DBZ* en **EE.UU.** lo ha convertido en un fenómeno de masas parecido al que se vivió en **España** hace 10 años con este manga de **Akira Toriyama**. Astutamente, **Infogrames** se quedó con los derechos de unos personajes hasta ahora explotados por **Bandai**, y este es el primer fruto. El ***Legado De Goku*** es un colorista *action RPG* que revive la historia del manga desde la llegada de **Raditz** hasta el duelo con **Freezer** en **Namec**. Los escenarios son vistosos y el diseño *superdeformed* de los personajes los hace entrañables, pero pincha en su alto nivel de dificultad al principio de la aventura. Enfrentarse a un simple lobo parece un obstáculo insalvable, al menos hasta que **Goku** sube de nivel. Pero aún con este fallo, este ***DBZ*** es superior a las anteriores entregas **GB** producidas por **Bandai**. **NEMESIS**





*Arriba, **Goku** ejecuta un «Kamehame» ante unos sorprendidos **Vegeta** y **Nappa**. A la derecha, una visita a la burocracia del Mas Allá. Abajo, la impresionante intro de vídeo.*

Género > Action RPG Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Infogrames Programador > Webfoot Jugadores > 1
Vidas > 1 Horas de juego > 5/8 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (2 Partidas)
















GAME BOY ADVANCE

# SPEEDBALL 2

**El clásico** de los *Bitmap Brothers* para los ordenadores **Amiga** llega a **GBA** en una adaptación muy fidedigna, salvo por ofrecer una cámara de juego más cercana que el original. Ello reduce el campo de visión y hace imposible adivinar la posición de tus compañeros, algo esencial para triunfar en este violento deporte futurista en el que no existe otra regla que la de marcar en la portería contraria. La versión **GBA** incluye las mismas opciones de compra e intercambio de jugadores del *Speedball 2 Brutal Deluxe* de **Amiga**, aunque su virtud más notable es permitir el duelo entre dos **GBA** usando el *Link Cable* y un único cartucho. Algo poco habitual en los juegos deportivos para la portátil de **Nintendo** y que añade muchos puntos a este clásico de los 90, sencillote, pero muy divertido con dos jugadores. **NEMESIS**







*Las diferencias entre el Speedball de **Amiga** y el de **GBA** son mínimas, salvo la menor resolución gráfica y la cámara.*



Género > Deportivo Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Wanadoo Programador > Crawfish Jugadores > 1-2
Modos de juego > 4 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (1 Partida)



















PSONE

# FIFA 2003

**Con FIFA 2003 se** cierra una saga de diez entregas para **PSone**, entre las que se incluyen dos versiones mundialistas. Teniendo en cuenta el importante número de usuarios potenciales de la consola de **Sony**, **Electronic Arts** ha buscado adaptar las novedades de la versión de **PS2** a las características de los 32 *bits*. Para ello, se ha modificado la configuración del mando situando la velocidad en «R1» y un nuevo pase en profundidad en el Triángulo. Sin embargo, los regates especiales se mantienen en los botones laterales manteniendo el clásico estilo de juego de la saga. Los indicadores también son diferentes, ya que se ha sustituido el indicador de energía que aparecía sobre el jugador por una barra colocada en la parte inferior de la pantalla, a la vez que se han modificado las barras de pase. A pesar de estos cambios, la esencia del juego no sufre demasiadas modificaciones. En las opciones sorprende la eliminación de la liga israelí (con lo que aparecen 12) y, tal y como ocurre en **PS2**, la desaparición del editor. **CHIP&CE**

La saga más veterana del fútbol se despide de PSone con un ligero lavado de cara



*La nueva versión modifica la configuración del mando y los indicadores que sirven para controlar los pases y energía de los jugadores. La nota más negativa la pone la eliminación del editor, una de las opciones fijas en la saga de* ***Electronic Arts.***

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8 Competiciones > 9
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)







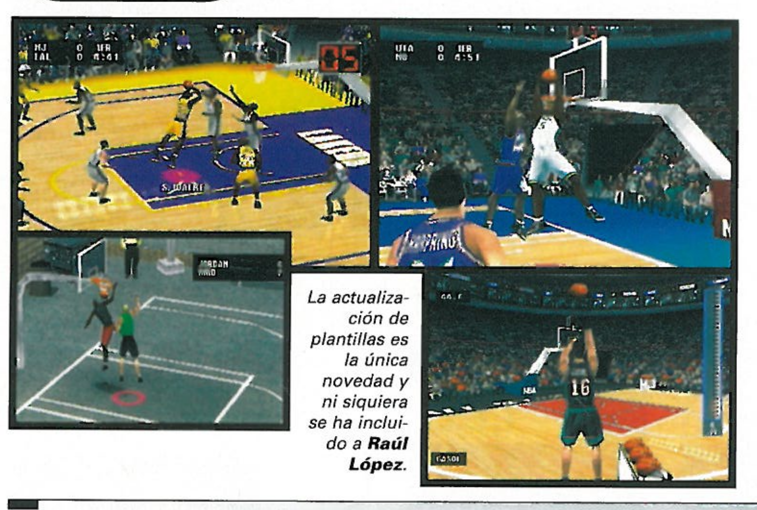







PSONE

# NBA LIVE 2003



*La actualización de plantillas es la única novedad y ni siquiera se ha incluido a* ***Raúl López.***

**La saga NBA Live** da sus últimos coletazos en **PSone** con un programa casi idéntico a su antecesor. Si en *NBA Live 2002* las mejoras se centraban en la actualización de plantillas y en la incorporación de los comentarios de **Sixto Miguel Serrano**, en esta ocasión tan sólo puede citarse el primer aspecto como novedad. El sistema de control es idéntico al de *NBA Live 2002*, sin que se recojan ni el modo *Freestyle* ni la posibilidad de forzar personales en ataque incluidas en las versiones para **PlayStation 2**. Ni siquiera se ha modificado la configuración de menús ni las competiciones, incluyendo algunas de las que han desaparecido en la mencionada entrega para **PS2** (como el modo que permite obtener condiciones adicionales o el concurso de triples). Tan sólo se aprecia un cambio en el jugador que realiza la campaña publicitaria, el base de **New Jersey**, **Jasón Kid**. En definitiva, si tienes *NBA Live 2002*, la nueva versión no aportará muchas novedades. **CHIP&CE**

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > NBA + Históricos Competiciones > 5
Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)











Fogolo PLAYSTATION 2

# FREEKSTYLE

El motocross llega a PS2 con el **espíritu** EA Sports BIG: velocidad **extrema**, saltos **imposibles** y escenarios de **otro** mundo.

Será indispensable realizar todo tipo de acrobacias para utilizar el boost. Tras los dos primeros circuitos, sin FreekOut es imposible llegar en las primeras posiciones.

**Una vez más, EA Sports BIG** nos muestra el lado salvaje y divertido del deporte. En esta ocasión, la modalidad elegida ha sido el *motocross*, convertido en una salvaje carrera contra los oponentes en la que todo vale y en la que los saltos imposibles están a la orden del día. Al igual que en *SSX Tricky*, el desarrollo de las carreras se rige por una especie de«círculo vicioso», en el que podremos aumentar nuestra velocidad haciendo uso de la barra de *boost*, que sólo se rellenará al realizar las más salvajes acrobacias. Unido a ésto encontraremos una nueva barra, la de *FreekOut*, que irá llenándose poco a poco con cada uno de los saltos y que nos permitirá aumentar increíblemente nuestra velocidad durante pocos segundos (unos 4 o 5) y que podremos incrementar si realizamos las acrobacias más complicadas. El motor gráfico de ***FreekStyle*** se asèmeja al de la saga *SSX* en su tremenda velocidad, sin sufrir ninguna ralentización, y en lo extenso de sus escenarios, que muestran todo su esplendor sin niebla ni *popping* de ningún tipo. DOC




## FreekOut

Si rellenamos la barra de *FreekOut* y realizamos un truco especial (L1+R1+L2+R2), entraremos durante unos segundos en una especie de trance, que aumentará nuestra velocidad durante poquísimos segundos. Si somos capaces de realizar la misma acrobacia antes de que acabe el *FreekOut*, éste se ampliará varios segundos más, dejando a nuestros oponentes tirados a varios kilómetros por detrás de nuestra posición.









Género > Conducción  Formato > DVD-ROM  Compañía > Electronic Arts  Programador > EA Sports BIG  Jugadores > 1-2
Circuitos > 14  Personajes > 8  Texto/Doblaje > Castellano/Inglés  Grabar Partida > Memory Card (100 KB)

**GRÁFICOS 8,9**
El motor gráfico es similar al de la saga *SSX* y pone en pantalla unos escenarios gigantescos, detallados y de geografía imposible. Todo se mueve suave y estable, a unos 50 fotogramas por segundo.

**MÚSICA / FX 8,9**
La banda sonora, similar a la música compuesta por la banda *Limp Bizkit*, le viene al pelo a ***FreekStyle***. Aunque no está doblado al castellano, las voces del juego han sido grabadas por los motoristas reales.

**JUGABILIDAD 8,8**
Aunque es más complicado que su temática llegue a tanta gente como la saga *SSX*, tanto su control como su desarrollo superan ligeramente al de la saga de *snowboard*. El *FreekOut* es genial.

**DURACIÓN 7,8**
Aunque ofrece menos posibilidades que otros títulos similares, el modo principal para un jugador ofrece un importante desafío, debido sobre todo a la alta dificultad que presenta.






**Capcom** y **SuperJuegos** quieren que disfrutes con una de las aventuras más maravillosas para **PlayStation 2**, **Onimusha 2**. Participando en este concurso podrás optar a uno de los 10 packs que sorteamos, compuestos por el juego y 1 gorra, y otros 10 packs compuestos por 1 juego. Para entrar en el sorteo envía un mensaje con la respuesta correcta a esta pregunta antes del 26 de noviembre.

**¿Cómo se llama el protagonista de Onimusha 2?**

**A)** Dante **B)** Jubei Yagyu **C)** Chris Redfield

## SORTEO «ONIMUSHA 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS2**, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: **SUPERJUEGOS2 B**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES

Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 26 de noviembre.

# GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

Los **mechas** de la popular saga de **anime** Gundam llegan al **rescate** de los usuarios de PSone.

**La campaña** navideña va a proporcionar un balón de oxígeno a los usuarios adultos de **PSone**, asfixiados por tantos lanzamientos infantiles. A los comercializados *WRC Arcade* y *Capcom Vs. SNK Pro*, se le van a sumar en breve *FIFA Soccer 2003* y este ***Gundam Battle Assault 2***, secuela de uno de los mejores juegos basados en un *anime* de la historia de **PSone**. El primer *Gundam Battle Assault* (que aquí comentamos en su momento en la extinta sección *Manga Zone* bajo su nombre japonés, *Gundam The Battle Master*), deslumbró con sus gigantescos personajes y su excelente animación. Esta secuela ofrece las mismas virtudes, y se limita a añadir más luchadores y escenarios a la mecánica clásica de un juego de lucha. Pero si bien los *beat'em-up* de **Capcom** exigen combinaciones de botones cada vez más complicadas, ***Gundam Batte Assault 2*** ofrece controles y movimientos especiales muy sencillos de ejecutar. Eso no quiere decir que el juego esté «tirado», ni mucho menos. Sudarás aceite de coche para conseguir los 18 luchadores ocultos a lo largo de los sucesivos combates que, por cierto, están precedidos de un tiempo de carga tan corto que te parecerá estar jugando con un cartucho. **NEMESIS**



***Gundam Battle Assault 2*** *ofrece los luchadores más gigantescos que se hayan visto jamás en un juego de* ***PSone****. Y encima están excelentemente animados...*



***Bandai*** *ha reunido, en un único beat'em-up, mechas procedentes de las distintas series del universo Gundam.*

## 18 mechas ocultos...

...a los que sólo podrás acceder mediante el trabajo duro. Para poder llegar a jugar el modo principal de juego (Modo Calle) con **Zeong**, **Tallgeese III** y el resto de luchadores extra, tendrás que finalizar el juego bajo la dificultad más alta y con personajes específicos. Para conseguir a **Zaku IIS**, por ejemplo, deberás superar el Modo Calle con el *Gundam RX-78*.




Género > Beat'em-up Formato > CD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Bandai Jugadores > 1-2 Luchadores > 5 Luchadores Ocultos > 18 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

**GRÁFICOS 9,2**
A pesar de la eternidad de años transcurridos desde el primer *Gundam The Battle Master* japonés (1997), sus gigantescos luchadores siguen causando el mismo impacto. Y la animación continúa insuperable.

**MÚSICA / FX 7,9**
La música, sin ser tampoco mala, no es uno de los aspectos más memorables de este juego. Como mucho te acordarás de la pantalla de selección de luchador. Durante el juego no la prestarás atención.

**JUGABILIDAD 8,0**
Sus sencillos controles contrastan con la progresiva sofisticación de llaves y movimientos especiales de los *arcades* de lucha actuales. Hasta el más negado será capaz de ejecutar todas las magias.

**DURACIÓN 8,6**
El gran atractivo de este juego, además de sus impresionantes gráficos, es conseguir el ejército de personajes extra que encierra. Lograrlo no será una tarea precisamente fácil.

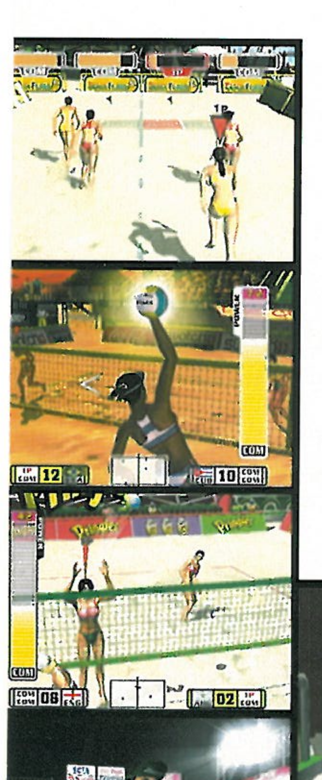






# BEACH SPIKERS

Después de Virtua Tennis, llega otro **simulador deportivo** de la mano de Sega, dedicado esta vez al sugerente **volley** playa **femenino**.





**Lo primero que** llama la atención de este juego, además de los atléticos cuerpos de las jugadoras, es su tremenda calidad gráfica y su jugabilidad. Se trata de un título para **GC** colorista e imaginativo con gran cantidad de detalles tanto en los escenarios como en los personajes. Otro punto a favor son las diversas modalidades de juego que permite. Además de un Tutorial y del clásico modo *Arcade*, ofrece la posibilidad de disputar una gira mundial (*World Tour*) con escenarios tan diversos como el de *Pringles* o los de **Sega** y **Nintendo**. Pero antes de nada, deberás crear tu propio equipo dotando a las jugadoras de la equipación y el aspecto que prefieras. Al principio, las habilidades de tu compañera serán pésimas, pero irán mejorando a medida que vayas consiguiendo puntos de experiencia. El modo Multijugador incluye, a parte de los partidos, tres minijuegos más curiosos que entretenidos. En fin, un vistoso y divertido título de deportes. **SUPERNENA**

*A los diez puntos puedes felicitar, reprender o animar a tu compañera según su actuación en el campo. Esto influirá en el grado de cooperación.*

## Diseña tu moda

En el modo *World Tour* podrás editar el peinado, cara, biquini y hasta gafas de sol de tus jugadoras, así como su nacionalidad. Además, según avances en el juego, irás consiguiendo nuevos *items*.




Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega Jugadores > 1-4 Competiciones > 2 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

**GRÁFICOS 9,2**

*Beach Spikers* destaca por sus excelentes gráficos que permiten disfrutar con detalle de la anatomía de las jugadoras y de los escenarios, aunque pierde un poco en los partidos a la luz del atardecer.

**MÚSICA / FX 8,5**

Lo mejor, los realistas efectos de sonido en los golpeos de balón. La música durante el juego y las repeticiones resulta bastante repetitiva. Las voces no han sido dobladas, se mantienen en inglés.

**JUGABILIDAD 9,3**

Incluye un Tutorial con las diferentes formas de saque, los pases, bloqueos y recepciones. El control es muy sencillo lo que se traduce en un título extremadamente jugable y que permite mejora progresiva.

**DURACIÓN 9,2**

Los juegos deportivos siempre tienen una vida más larga que otros. Si a esto le añadimos un buen número de modos y la posibilidad de partidas a cuatro jugadores, obtendremos horas y horas de diversión.






s u p e r g u í

**Sigue paso a paso las peripecias de Jubei contra el ejército de Demonios de Nobunaga. Todos los puzzles y puntos cruciales resueltos para terminar de una vez por todas con la tiranía.**

# ONIMUSHA 2
## SAMURAI'S DESTINY

### 01. POBLADO YAGYU:

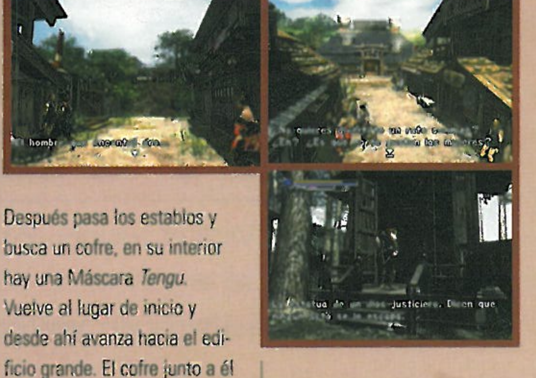
Después de la secuencia introductoria, lucha para abrirte camino hasta el lago. Antes no olvides abrir el cofre en la casa junto al puente. Pasa por encima de las piedras y al otro lado llegarás a una especie de santuario. Allí recibirás la Gema de la Caridad de manos de la mujer. Ahora tienes la habilidad de absorber almas pulsando el botón Círculo. En la orilla del lago también hay un altar con la cabeza de dragón donde obtendrás el primer arma mágica del juego, la espada *Buraitou*. Pero antes de cogerla tienes la posibilidad de regresar al principio de la fase y entrar en el pueblo de **Jubei**. Encontrarás un Ábaco, un Caleidoscopio y una caja de *puzzle*. Activa 2 y 4 para resolverlo y obtener una Gema Amarilla. En una estantería hay un Papiro Azul, que es una de las 18 pinturas que puedes encontrar a lo largo del juego.



En una de las paredes hay un cuadro en la pared, si lo destrozas con la espada hallará la mitad derecha del Mapa de los Cuatro Dioses. En la cocina puedes coger el Tenedor. Después sal al jardín y accederás a otra sección de la casa y recoge un Juego de Té, y si destrozas las puertas corredizas verás la parte izquierda del Mapa. Finalmente inspecciona el jardín al fondo y encontrarás *Wasabi*. Ahora ya puedes ir a por la espada *Buraitou* y continuar la aventura.

### 02. CIUDAD DE IMASHO:

Cuando termine la escena habla con el hombre junto a la mujer del kimono, te dará un Caramelo en forma de estrella. Sube por las escaleras y abre el cofre con un Globo Terrestre. Sigue avanzando y verás una mujer junto a la puerta. Habla al hombre con la cesta a la espalda y te dará un Papiro.



Después pasa los establos y busca un cofre, en su interior hay una Máscara *Tengu*. Vuelve al lugar de inicio y desde ahí avanza hacia el edificio grande. El cofre junto a él tiene el Mapa de Pueblo Minero. Entra en el edificio y primero rompe todos los cántaros y abre otro cofre que revelará un Pañuelo. Regresa junto a la entrada, activa la palanca, sube por el ascensor y abre la caja para encontrar el Arco. Ahora vuelve al principio y entra en la taberna. En la parte trasera hay un altar para Salvar Partida, así como un Pozo para recargar magia y un cofre con una Pipa. Después sube a la parte superior de la taberna y coge un Abanico del cofre. Junto a la taberna hay una tienda donde podrás comprar objetos cuando tengas oro. Si consigues comprar todos los *items*, en el siguiente nivel habrá más y nuevas mercancías. Pero tienes que comprarlo todo antes de liquidar al primer Jefe Final. Ahora sal y avanza a la fundición a la izquierda hay unas escaleras. Al subir hallarás Hongos en la base de un árbol, y en un cofre un Telescopio. Al matar a los enemigos, además de las almas podrás recoger oro que te servirá para comprar en la tienda. Al llegar arriba no te dejarán pasar porque te falta un Permiso para entrar en la mina. Tu única opción es volver a la taberna. Allí conocerás a **Magoichi** (con un trabuco) y a **Ekei** (el gordo con una lanza).

Tras una secuencia estarás dentro de la taberna. Ahora puede regalar objetos a estos personajes. Habla con ellos para saber cuáles son sus preferencias, a **Magoichi** le gusta la lectura y a **Ekei** la comida y la bebida. Finalmente, dirígete al tipo que habla con el dueño del local junto a la barra y te venderá un Permiso para entrar en la mina. Al salir, habla con los dos hombres frente a la fundición y te informarán que **Kotaro** está en la habitación de la taberna. Corre hacia allí y tendrá lugar la presentación de este personaje aunque también puedes conocerlo más tarde. Ya es hora de subir hacia la mina. Nada más entrar verás un cofre con un Libro en su interior. Cuando avances hallarás una bifurcación con un altar para Guardar Partida. Toma el camino de la izquierda. Al final descubrirás un cofre con el Papiro del Rey







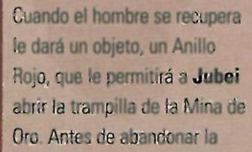
# ONIMUSHA 2



de los Demonios y una caja *puzzle*, activa 4 y 6 para obtener un papel con un *combo*, Abajo, Arriba y Cuadrado para **Buraitou**. Vuelve al altar para Salvar Partida y ve por el túnel de la derecha. En una galería te estará esperando **Ekei**. Más adelante encontrarás el Mapa de la Mina en un cofre. Tras caminar un rato por los túneles, el camino volverá a dividirse. Elige la derecha y, dependiendo de con quien hayas tratado más, serás ayudado por **Ekei** o **Magoichi**. Continúa luchando y al llegar al final del túnel hallarás un documento sobre las Gemas del Poder y un altar del Dragón con la segunda arma del juego, una lanza llamada **Hyoujin-Yari**. Ahora puedes volver a la última bifurcación y continuar por el lado contrario al principio. Al final de esta sección hay una puerta sellada que puedes abrir con la lanza. Sigue avanzando y recoge Medicina de un cofre en la siguiente sala. Al final del túnel hallarás un lugar donde te preguntarán si quieres insertar la primera Gema. Estarás en la guarida del primer Jefe Final. La mejor arma contra él es la lanza (por su alcance) combinándola con la magia de **Buraitou**. Si además consigues reunir cinco almas púrpuras te convertirás en un demonio inmune durante un tiempo. Esto es válido durante todo el juego no sólo con los jefes finales.



Después de acabar con **Ginghamphatts** continúa por el túnel y verás una trampilla sellada en el suelo, ignórala y sigue a la siguiente galería y destroza las cajas. Descubrirás un *puzzle*, activa 5, 3, 6, 4 y recoge un documento con el *combo* para **Hyoujin-Yari**: Abajo, Arriba, Cuadrado. Regresa y habla con el hombre herido.






### 3. CASTILLO DE GIFU:

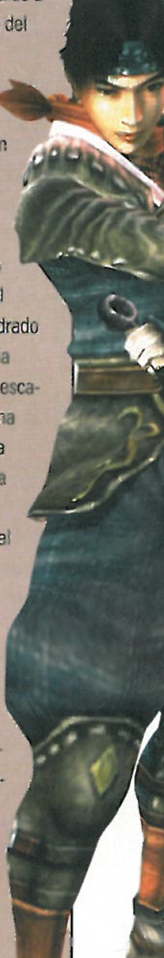
Cuando el hombre se recupera le dará un objeto, un Anillo Rojo, que le permitirá a **Jubei** abrir la trampilla de la Mina de Oro. Antes de abandonar la habitación intenta hablar con el *ninja*, te lanzará una daga (si no te lo has encontrado antes). Después de la introducción de **Kotaro** sube de nuevo a la habitación y entabla conversación con el tipo calvo. Te dará un Hacha. Abandona la taberna y entre la gente de la calle localiza a la mujer con el kimono verde. Habla tres veces con ella y te dará Medicina Natural. Después ve a la tienda, al fondo hay un hombre que te pedirá un melón para su padre enfermo. Entonces te regalará una Tiza, dásela a **Ekei** que te dará un Libro Marrón. Si se lo das a **Magoichi** te ofrecerá un Emblema. Y **Kotaro** te cambiará este último por un Melón. Dale el Melón al hombre. Si compraste todos los objetos de la tienda tendrá ahora nuevas mercancías. Compra todo lo que puedas, cuanto más mejor. Finalmente, dirígete a los establos. Cerca de la entrada habla con la mujer del kimono amarillo que te dará el Libro de Historia Volumen 2. El hombre calvo sentado junto a los caballos te dará un Cristal Azul. Otro hombre que deambula por los establos te ofrecerá una botella de Vino. Es hora de regresar a la mina. En su interior si hablas con el vigilante durante un rato acabará dándote un Dado. Después avanza hasta el lugar con la trampilla y ábrela utilizando el Disco Rojo. Entra y liquida a los demonios junto a las estatuas y pasa por la puerta. Ve a la izquierda y verás un cofre rojo con una Bola de Cristal. Después sube la escalinata y saldrás al patio del castillo del primer *Onimusha*. Entra en el edificio, en esta sala hay un cofre con el Mapa del Castillo y otro con una Urna Dorada. Finalmente entra por la puerta pequeña. Hay un pozo para Recargar Magia. Al otro lado de la habitación encontrarás un *puzzle* numérico. Todas las filas, columnas y diagonales tienen que sumar quince. Coloca las piezas en este orden: 6 Arriba-Izquierda, 8 Arriba-Derecha, 2 Abajo-Izquierda, 4 Abajo-Derecha. Ahora puedes coger la Mitad Derecha de la Máscara Azul. Vuelve al vestíbulo y pasa por la puerta doble. **Ekei** te ayudará a combatir, abre el cofre para coger una Hierba y entra por la puerta roja. En esta sala abre una caja con enigma, activa 4, 2 y 8 para conseguir un Cristal Amarillo y al final pasa por la siguiente puerta a un largo pasillo. En su interior hay una puerta azul, un altar para Guardar Partida y la entrada a otro corredor. Un cofre junto a la puerta contiene un Libro de Historia Volumen 1. Pasa por la puerta junto al cofre. Un alma te pedirá que le lleves el Amuleto de la Suerte para poder descansar en paz. En la parte de atrás de la habitación, coge el Libro del Rey de los Demonios. Sal y sube por las escaleras. Lucha contra los enemigos y tendrá lugar una secuencia. Cuando termine pasa por la puerta doble a la segunda planta del vestíbulo. En la siguiente sala hay una puerta sellada (sólo puede abrirse con el martillo) y un cofre con una Hierba. En la mesa está el objeto que te pidió



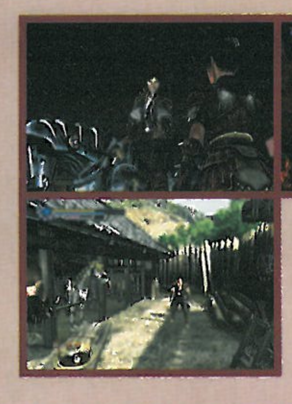
el espíritu. Llévaselo y a cambio te dará la Mitad Izquierda de la Máscara Azul. Ahora que tienes las dos mitades regresa a la puerta azul y coloca las dos mitades. Al entrar encontrarás a **Oyu** con un viejo conocido del primer *Onimusha*. Tras el combate continúa avanzando. Pasa por la puerta dorada y te enfrentarás con **Gogandantess**. Sólo tienes que poner toda tu atención en perder la menor cantidad de energía posible. Utiliza la lanza y el *combo*, Abajo, Arriba, Cuadrado para mantenerle a distancia hasta que **Oyu** te ayude a escapar. Avanza y alcanzarás una cuerda. Sube y en la esfera metálica coloca la Segunda Gema Misteriosa. De este modo, la pareja regresará al pueblo minero.

### 4. VALLE DE LA NIEBLA:

Después del relato de **Oyu** camina hacia el mercadillo. Habla con el samurai borracho insistentemente y te dará un Cuadro para tu colección. Vuelve a los establos. Uno de los curiosos, con un paquete a la espalda, puede regalarte un Vaso. Ahora ve a la tienda y al fondo ▶





encontrarás al hombre al que le diste el Melón, te dará un Brazalete Naranja. En la tienda hallarás nuevas mercancías. Si has ido comprando todos los objetos al tendero, éste te premiará con un Brazalete Blanco. Después ve a la mina para hablar con el guardián que te regaló el Dado, ahora te dará uno Dado Profesional. Aprovecha para inspeccionar las galerías y recoger oro y objetos. Finalmente, regresa al mercado del pueblo. Allí encontrarás a una mujer con una sombrilla muy extravagante. Al perseguirla terminarás de nuevo en el pueblo de **Jubei**. Una vez allí dirígete rápidamente hacia la cueva del espíritu. Después de contemplar la secuencia, recoge el Anillo Demonio. Si has trabado amistad con **Magoichi** te estará esperando fuera de la caverna. Habla con él para conseguir Dinamita. Cerca del Altar del Dragón donde encontraste la espada **Buraitou**, hay un grupo de rocas taponando un hueco, destrúyelo con la dinamita y recoge el Brazalete Verde. Te permitirá ver cofres mágicos ocultos a la vista. Por fin, vuelve al lugar donde comenzaste el juego, si no visitaste el pueblo de **Jubei** entonces mira en la primera parte de esta guía. Encuentra la habitación con un armario grande. Inspecciónalo y podrás abrirlo con el Anillo Demonio. Si tienes las dos mitades del Mapa de los Cuatro Dioses, tienes la pista que te hace falta para resolver este enigma. Si no es así, ésta es la solución: gira el pomo superior tres veces, el inferior dos, el izquierdo dos y el derecho una. Se abrirá una trampilla y de un cajón saldrá una cuerda. Desciende. Avanza y salta sobre la trampa. Después corta las cuerdas y se activará un objeto con cuchillas girando. Corre hacia la trampa, salta pero esta vez quédate colgado. Cuando haya pasado la máquina regresa a donde estaban las cuerdas y al final del pasillo encontrarás una salida. Estás frente a una ladera rocosa, hay un altar para Guardar Partida y un cofre gris, **Jubei** no puede abrirlo pero **Kotaro** sí. En la ladera hay una escalerilla de cuerda, sube y continúa tu camino ascendente hasta llegar a un puente de madera. Antes habrás encontrado una caverna sellada, sólo se abrirá cuando tengas el arma Senpumaru. Cruza el puente y más adelante hallarás un cofre con Hierba y otro con el Mapa del Valle de la Niebla. En el altar del Dragón puedes conseguir el Senpumaru y también puedes salvar partida en el otro altar. Ahora regresa a la cueva que permanecía sellada y recoge la Estatua de **Nobunaga** (con los brazos cruzados). De nuevo vuelve a la zona de los altares y entra en el bosque. Aquí tienes dos opciones. La primera consistirá en liquidar al enemigo amarillo volante que descubrirá el camino correcto en cada bifurcación. La segunda surgirá si te pierdes tres veces y has trabado amistad con **Kotaro**. Entonces pasarás a controlar a este personaje. Ambas opciones siguen distintos caminos hacia la segunda batalla contra **Ginghamphatts**. Si has escogido la segunda, aprovecha a abrir todos los cofres grises del camino. En uno hay una Cuña Roja. Con ella puedes entrar en el *Dark Realm* que hay junto al puente de madera. Cuando hayas completado dicho escenario vuelve a los altares. Allí tienes que destrozar una señal de madera y **Kotaro** saltará a una nueva área. Sigue andando hasta el río, después entrarás en el bosque. Avanza hasta llegar a una bifurcación, a la derecha hay una cueva que sólo se abre con **Buraitou**. Al final del camino llegarás a un altar para Guardar Partida junto a un lago. Cruza el lago y pasa por la puerta, verás una luz azul. Ignórala por ahora y ve hacia la derecha para abrir una caja con truco, activa 9 y 5 y podrás coger un documento. Después utiliza la cuña azul para descender al *Dark Realm* en el lugar de donde procede la luz. Completa



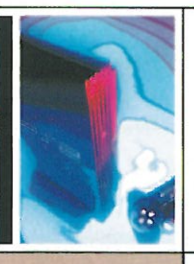
todos los niveles y finalmente regresa al lugar donde se encontraba el tótem. Coloca en él los dos *items* encontrados en los *Dark Realm* y se abrirá un camino que conduce hasta **Jubei**. Aprovecha para guardar partida porque está a punto de comenzar el combate contra **Ginghamphatts**. Utiliza la lanza contra él. Cuando termines con el monstruo recoge la Estatua de **Nobunaga** (con una espada) y abandona el bosque. Después acude a la cueva que se abre con **Buraitou** para recoger la tercera Estatua de *Nobunaga* (con las manos a los lados). Ahora dirígete hacia el área con la puerta al *Dark Realm* Azul.

### 5. ISLA OYU:

Entra en el edificio de piedra. Tira de la palanca en la pared. Ahora fíjate muy bien en el orden en el que tienes que colocar las estatuas cuando aparezca en el monitor. El orden es siempre aleatorio así que presta atención a la imagen. Cuando las coloques en el orden correcto se abrirá una puerta. Baja los escalones y liquida a todos los enemigos para que desaparezca el sello mágico. Sigue avanzando a una pequeña sala con un altar para Guardar Partida. Después entra por la puerta rosa y lucha contra la mujer de la sombrilla. Una vez derrotada te dejará la tercera Gema Misteriosa. No olvides coger el retrato de **Nobunaga** de la pared. Detrás suyo hay un botón, al pulsarlo se abrirá un túnel. Avanza por él y cuando comience a salir gas corre a toda velocidad hasta que **Jubei** salte por un acantilado. Finalmente llegará a un sitio con un extraño vehículo, coloca la tercera Gema Misteriosa y tendrá lugar una secuencia. Al llegar a una playa tendrá lugar un nuevo combate con **Gogandantess**. Cuando termine la lucha estarás controlando a **Oyu**. Dentro del edificio aparecerá la madre de **Jubei** dejando el Anillo Espíritu Rojo. Avanza por el pasillo, pasa las estatuas y llegarás a un lugar con un cofre. Contiene una







# 6 5 ONIMUSHA 2



Llave. Con ella puedes abrir la puerta del dragón y las otras dos de la sala principal. Entra por la que está junto al altar para Guardar Partida. Encuentra un Libro Marrón y Medicina para después abandonar esta sala y entrar en la que hay junto a la puerta que da a la playa. Por el pasillo encontrarás una puerta azul cerrada, continúa hasta el final. Entra a una sala con bustos de samurais. Aquí hay un documento y en un cofre un Mapa de la zona. También hay otra puerta, sigue el pasillo y llegarás a otra sala con el suelo de cristal. Espera un tiempo hasta que desaparezca el escudo y baja por la escalerilla. Abajo recoge el Escudo Metálico y después acaba con el Tentáculo Verde. El portal interdimensional te transportará a un camino de huesos. Éste conduce a una caverna de hielo.

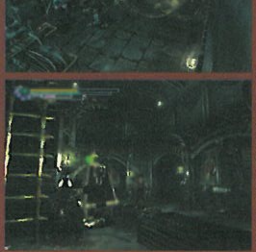



Antes hay un altar para Guardar Partida y un cofre con *Gladius*. En la caverna te espera un minotauro, tendrás que terminar con él para conseguir la Flauta Sagrada, cuando la tengas regresa a buscar a **Jubei**. Después, ya con **Jubei**, entra y consigue el martillo, *Dokoutsui*, del altar del Dragón. Ahora ve al lugar del portal interdimensional y utiliza el martillo para abrir la otra puerta. Mata al tentáculo y coge la Llave de Hierro. Sube por la escalerilla y encamina tus pasos a la sala con trozos de carne. Coloca a **Jubei** bajo el ventilador del techo que podrás activar con el ataque mágico de **Senpumaru** y el ascensor se pondrá en marcha para conducirte a una especie de fábrica. Un cofre contiene el Mapa subterráneo del Santuario Oni. Aléjate de la zona del ascensor, ignora por el momento la escalerilla y pasa por la puerta. Al entrar verás dos robots. Puedes abrir una caja *puzzle* activando 12, 2, 6 para coger un arma de fuego. Sube por la escalerilla junto a la caja y avanza hasta bajar por otra. Pasa por la puerta y verás un pozo para Recargar Magia. También hay un *puzzle* numérico. El número a conseguir es 34. Coloca las piezas en este orden: 1 Arriba-Izquierda, 3 Arriba-Derecha, 13 Abajo-Izquierda, 16 Abajo-Derecha, 10 en el medio Abajo-Izquierda, 7 en el medio Arriba-Derecha. Tendrás la Llave Dorada. Destroza la tubería a la izquierda del *puzzle* y recoge un objeto. Vuelve a la sala de las cajas y sube por la escalerilla. Abre la puerta dorada con la llave y después pasa por las cajas y utiliza la llave de hierro y entrarás a una habitación con una estatua de jade. Hay un enigma en la estatua. Tienes que conseguir que coincidan los símbolos superiores con los inferiores. No es complicado, tan sólo requiere un poco de paciencia. Después de resolver el *puzzle* se activará un portal que te trasladará de nuevo al Castillo Gifu.

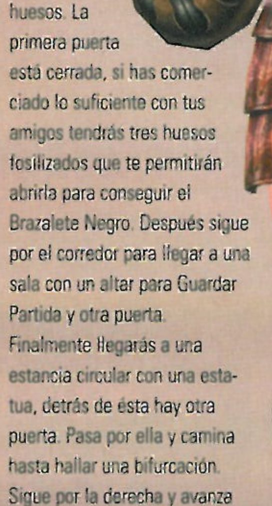


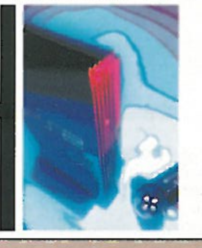
### 6. CASTILLO GIFU:

Te encontrarás en el techo de una estructura del castillo. Desciende por una escalerilla y encontrarás una caja *puzzle*, activa 2, 4, 6, 8, 1, 7 y hallarás un Talismán. Continúa bajando y al final verás un cofre que contiene la Cuña Verde, y un altar para Guardar Partida. Al salir de la torre ve a la derecha, utiliza **Buraitou** para abrir el sello de la puerta y estarás en una pequeña habitación. Hay una de las 18 imágenes en una estantería y otro documento. Entre ambos se emite una luz verde, si utilizas la cuña de ese color accederás a un *Dark Realm*, es opcional. Si consigues terminarlo serás bien recompensado pero los objetos no son esenciales para la aventura. Después regresa a la puerta de la torre y ve hacia la izquierda. Entra por la puerta enfrente de la que tenía el sello y abre el cofre para coger el Mapa Este del Castillo. Avanza y sal por la siguiente puerta. Sigue hasta que el camino se divida en dos. Por un lado hay una puerta cerrada, así que sigue hasta el muro del Castillo y abre un cofre con una Llave en su interior. Abre la puerta que hay aquí y estarás en el patio del Castillo. Entra en el edificio y corre a la siguiente habitación, allí abre la puerta con la Llave. En la próxima sala verás un cofre con la Llave de Media Luna. Para abrir la caja *puzzle* activa, 11, 1, 4. Junto a ésta última hay otra pintura con



una imagen del álbum. Ahora puedes seguir inspeccionando el Castillo para encontrar más *items* o regresar inmediatamente a la puerta que no se abría en la pasarela de madera. Utiliza la Llave de la Media Luna y dirígete a una puerta sellada que puede desactivarse con la lanza. En un lateral tras la estatua hay un portal dimensional que te conducirá a una caverna circular. Si has trabado amistad con **Magoichi**, **Jubei** se convertirá en piedra y pasarás a controlar al maestro de armas de fuego. Tendrá que recorrer la cueva y encontrar la pólvora mágica para salvar a su amigo. Si no es así, entonces será **Jubei** el que tenga que luchar contra tres minotauros para conseguir el preciado polvo y salvar a todos los personajes que se han convertido en estatuas. Después vuelve a la sala de la estatua, sal y ve hacia la derecha. Tras esta puerta camina por la orilla del lago y entra en la siguiente zona. Continúa subiendo hasta llegar a la catarata donde se encuentra el embarcadero. Entra en este último y súbete en la barca para llegar al otro lado del lago. Entra al templo y coge una Obra de Arte y dos Libros. En la siguiente habitación da la Pólvora Mágica a los dos hombres estatua para desbloquear el camino. Sigue avanzando y entrarás en una habitación con una estatua bajo la cual hay un *puzzle*. Tienes que colocar los símbolos inferiores como los superiores. Cuando lo hayas hecho se abrirá un portal interdimensional. Te trasladará al Santuario Oni. El camino de piedra conduce a una puerta, al entrar estarás en un pasillo decorado con huesos. La primera puerta está cerrada, si has comerciado lo suficiente con tus amigos tendrás tres huesos fosilizados que te permitirán abrirla para conseguir el Brazalete Negro. Después sigue por el corredor para llegar a una sala con un altar para Guardar Partida y otra puerta. Finalmente llegarás a una estancia circular con una estatua, detrás de ésta hay otra puerta. Pasa por ella y camina hasta hallar una bifurcación. Sigue por la derecha y avanza hasta que encuentres una sec- ▶





# superguías ONIMUSHA 2





utiliza la Flauta Sagrada. Ahora te será mucho más sencillo derrotar el maestro de los espadachines y conseguirás la cuarta Gema Misteriosa.

ción más elevada del pasillo a la izquierda. Encontrarás una caja *puzzle*, activa 4, 6, 1, 10 y tendrás una Joya Mágica. Vuelve a la primera bifurcación y ahora sigue hacia la izquierda. En el siguiente cruce, ve a la derecha y el corredor terminará en un ascensor que se activa con **Senpumaru**. Cuando estés arriba recoge la Llave Escarlata del suelo. En un cofre hay otra Obra de Arte. Después sal por la puerta. Ve hacia la derecha de **Jubei** y saldrás a la sala principal (la que tenía la salida a la playa). Entonces entra en la habitación con trozos de carne y baja en el ascensor. Abajo avanza hasta la puerta y en la siguiente sala continúa hacia la habitación con el pozo para Recargar Magia. Aquí puedes abrir la puerta con la Llave Escarlata. Al entrar verás una secuencia, después abandona la sala. En el pasillo, uno de los cofres contiene el secreto para derrotar a **Gogandantess**. Finalmente, entra en la gran puerta del fondo. En cuanto recuperes el control de **Jubei**



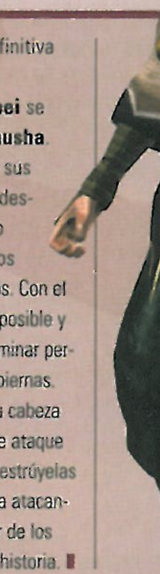
### 7. LA AERONAVE: Artilugio Volador

Pasa por la puerta verde. Sube por la escalerilla y camina sobre las tuberías. Una te llevará a un cofre y en el lado contrario a una caja *puzzle*, activa 6, 7, 1, 12, 2 y tendrás una Joya Mágica. La primera de todas te conducirá por una serie de plataformas a la siguiente habitación. Estarás en la sala con estatuas. Utiliza la última Gema Misteriosa en la diosa dorada. Al recuperar el control de **Jubei** estarás en una sala con un Artilugio Volador. Inspecciónalo y después sube la persiana metálica girando ambos *joysticks* analógicos. Tras la secuencia estarás en la nave. En la primera sala hay un altar para Guardar Partida y una caja *puzzle*, activa 5, 2, 6, 8, 11, 3 para coger el objeto que contiene. Después sal por la puerta. La próxima estancia está repleta de enemigos, y en la siguiente hay una cinta transportadora con robots. Al fondo de este corredor está la sala de control de la Aeronave. Después de una secuencia pulsa el botón rojo y **Jubei** acabará en la Torre Vigía del castillo de **Nobunaga**. Aprovecha para salvar partida y entra por la puerta. Continúa, pasa a otra sala y sube por las escaleras. Aquí entra en el edificio, coge una Obra de Arte, la Cuña Morada y asciende por las escalerillas al tejado. Utiliza **Senpumaru** y toda la magia que puedas para liquidar al ser volante y conseguirás la Escama de Oro. Colócala en el pez decorativo brillante en un lateral del tejado y el escudo que conduce al escenario final desaparecerá. Baja y sal al exterior, después avanza por el puente hacia la extraña estructura del fondo. Si antes del puente giras a la derecha puedes entrar en una sala con una luz morada y si utilizas la Cuña Morada descenderás a un *Dark Realm*, es opcional, y puedes obtener el arma más poderosa del juego. Después ve hacia el Bastión de los Demonios y sube por la escalerilla y te enfrentarás por última vez a **Ginghamphatts**. Tu mejor arma será utilizar el *combo* de **Dokoutsui** hasta que el monstruo se divida en dos. Después centra tus ataques sobre la parte voladora, utilizando magia y si es necesario el Arcabuz. Al liquidarle obtendrás la última Gema Misteriosa. Finalmente baja y coloca esta Gema en la puerta en el medio de la sala que te conducirá al combate contra el mismísimo **Nobunaga**. Primero usa cualquier tipo de magia menos la de **Senpumaru**, reserva esta para cuando **Nobunaga** comience a volar.Si no tienes magia usa el Arcabuz para que el demonio vaya descendiendo y puedas atacarle con otras armas. Cuando finalmente consigas vencerle te espera la batalla definitiva con el Señor de los Demonios. Aquí **Jubei** se transforma en **Onimusha**. Permanece atento a sus proyectiles, puedes destruirlos disparando o esquivarlos. Los rayos es posible esquivarlos. Con el fuego aléjate todo lo posible y cuando empiece a caminar permanece lejos de sus piernas. Cuando sólo quede su cabeza cambiará de patrón de ataque lanzando máscaras, destrúyelas o esquívalas. Continúa atacando hasta que el Señor de los Demonios pase a ser historia.

## LOS SECRETOS Y MINIJUEGOS DE ONIMUSHA 2



Onimusha cuenta con muchos extras ocultos. Para empezar, al terminar la aventura obtendrás dos minijuegos. Uno El Hombre de Negro, donde el protagonista es Yusaku Matsuda, el actor en el que se basa el personaje de Jubei. En este minijuego tendrás que encontrar las 20 secuencias que hay distribuidas a lo largo de un escenario en un tiempo determinado y teniendo como única arma un palo. Después podrás verlas en una de las opciones del juego. El otro es Equipo Oni que sigue el mismo patrón que en el primer Onimusha sólo que esta vez podrás elegir entre los personajes que hayas descubierto de los cuatro que comprende el juego. También hay otro minijuego basado en los puzzles de Onimusha 2, pero para conseguirlo tendrás que obtener las 18 Obras de Arte, y por lo tanto jugar varias veces Onimusha 2 pare emplear todos los personajes y examinar las rutas alternativas. Por otro lado, puede obtenerse un modo de dificultad más elevado al acabar el juego con una dificultad normal. Y si terminas este entrarás en una nueva modalidad donde los enemigos sólo pueden morir con el golpe especial, Issen, de contraataque. Por último, si completas Equipo Oni, podrás empezar una partida con la espada de fuego, todas las armaduras en nivel 3, balas infinitas y muchos más.



# Este mes no te pierdas

## mega TOP




## Regalo

**Una careta fotoluminiscente de momia o esqueleto para aterrorizar al personal.**



**Con todo lo que nadie te podrá contar de 'Star Wars. Episodio II'.**

**Además: un especial Halloween para pasarlo de miedo; un reportaje sobre la renovada Academia de 'Operación Triunfo'; el último capítulo de la guía 'Pokémon'; pósters... ¡y mucho más!**

sólo 3 euros

mega TOP

¡Una pasada de revista!

Conéctate www.megatop.es



# KINGDOM HEARTS

**Acompaña a Sora, el elegido portador de la llave espada, mientras salva todos los mundos Disney de la amenaza de los «Sin Corazón». Aquí tenéis la primera parte de la guía de la última creación de Square para PlayStation 2.**

## EL SUEÑO

Tras la espectacular secuencia de introducción, tomarás el control de **Sora**, el protagonista del juego. Al principio te encontrarás en un extraño universo compuesto por plataformas que son en realidad vidrieras de algunas de las heroínas de **Disney**. Avanza y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Esta parte del juego te servirá para familiarizarte con los movimientos de **Sora**. La primera elección importante llegará cuando ante ti se te presenten tres objetos: una espada, un escudo y un bastón. Deberás elegir uno y deshechar otro. La espada simboliza la fuerza, el escudo la defensa y la vara el poder mágico. Dependiendo de tu elección potenciarás uno de los apartados de las estadísticas de **Sora** en detrimento de otro. Todo depende de cómo quieras jugar el resto de la partida. Si confías en los ataques físicos elige la espada, si prefieres los mágicos, el bastón. Acto seguido te enfrentarás a tu primer combate contra los enemigos del juego, los «Sin Corazón». Esta batalla carece de dificultad real, tan sólo servirá para aprender a combatir. Cuando acabes con ellos llegarás a otra plataforma. Observa la puerta y aparecerá un cofre. Ábrelo y surgirá una caja. Rómpela y verás un barril. Levántalo y la puerta se abrirá. Te encontrarás con tres viejos conocidos de la saga *Final Fantasy*. Para avanzar deberás contestar a las preguntas que te formularán. Acto seguido tendrás una nueva lucha contra los seres oscuros y aprenderás a salvar la partida. Sube por las escaleras que se formarán sobre el vacío. Un ser oscuro gigantesco será tu siguiente obstáculo. No te dejes impre-





# KINGDOM HEARTS
## (1ª PARTE)

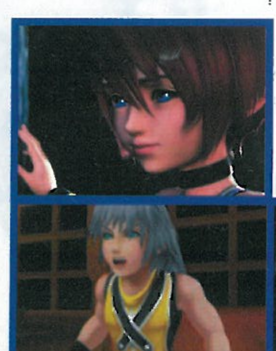




sionar por su aspecto, en realidad es bastante sencillo vencerle. En uno de sus ataques invocará a varias criaturas que te servirán para recuperar puntos de vida al acabar con ellos. Su otro ataque, bastante más peligroso, consiste en rayos de luz que surgen de su mano. Si eres lo suficientemente hábil podrás devolverlos atacando con tu arma en el momento justo. Esto te reportará puntos de técnica. Para vencerle ataca a sus brazos cuando estén en tierra o a baja altura, saltando y haciendo *combos*.

### ISLAS DEL DESTINO

Este es el primer escenario real del juego y te ofrecerá una libertad total de exploración. En este paradisíaco entorno vive **Sora** con sus amigos **Riku** y **Kairi**. Tu primer cometido será, tras hablar con **Kairi**, conseguir los materiales que te pide para acabar la balsa que están construyendo: dos troncos, una cuerda y tela. El primer trozo de madera lo hallarás en la orilla. El otro está en la pequeña isla que se comunica por la principal, por un puente. La tela se encuentra dentro de la cabaña en el gran árbol, al comienzo del escenario. Para llegar a ella deberás acceder por la pasarela de troncos. Para conseguir la cuerda vuelve a la plataforma donde se te interrogó anteriormente. Ya tienes todo lo necesario, así que puedes volver a donde se encuentra **Kairi** y obtener tu recompensa. También te preguntará si quieres dar por acabado el día o si quieres seguir investigando la isla. Si optas por esto último podrás batirte en duelo con los habitantes de la misma: **Wakka**, **Selphie**, **Tidus** y **Riku**, el más duro de todos. Esta parte es totalmente opcional. Si los vences obtendrás experiencia, además de objetos como recompensa. Al llegar el segundo día, podrás acceder a la parte de la isla que antes estaba cerrada. Al llegar a ella, **Riku** te retará a una carrera. Si ganas, podrás poner tu nombre a la balsa. Después de la competición, **Kairi** te pedirá que reúnas víveres para la travesía. Ella misma te dará pistas sobre dónde encontrarlos. Para conseguir los cocos ataca a los árboles hasta que caigan las frutas amarillas. Los champiñones están en la base de la torre desde donde puedes lanzarte. Detrás de una gran piedra cerca de allí y en el lugar secreto del que te hablará **Wakka**, en la primera parte de la isla. Los peces están, lógicamente, en el mar. Son pequeños, pero sólo tendrás que acercarte para pescarlos. El agua potable puede obtenerse de la pequeña cascada que surte el manatial de la primera parte de la isla. El huevo descansa sobre uno de los árboles que se levantan antes del puente que conecta la isla principal con la pequeña. Vuelve a la balsa donde te espera **Kairi** para recibirte con todos los objetos. Escoje acabar el día para que avance la historia. Esa misma noche algo extraño ocurrirá en la isla. Los «Sin Corazón» entrarán en escena. Al principio no podrás dañarles, así que corre al islote donde se encuentra **Riku**. Tras la dramática escena se te otorgará el arma definitiva que te permitirá acabar con los enemigos oscuros. Batalla con todos los que quieras y luego dirígete al lugar secreto. Tras entrar por la puerta, te enfrentarás de nuevo al gigantesco enemigo oscuro. Ahora es algo más complicado, ya que es más resistente y tiene un nuevo ataque que consiste en una gran esfera de energía que lanza descargas al suelo. Esquívalas y atácale del mismo modo que antes.



### CIUDAD DE PASO

Tras multitud de secuencias que harán avanzar el argumento del juego y servirán para presentar a los personajes principales de esta aventura, **Sora** será despertado por **Pluto** en un mundo extraño para él. Este mundo será el eje principal de todo el juego, donde volverás en multitud de ocasiones para comprar y vender objetos y realizar otras misiones. Se compone de tres distritos diferentes. Al salir del callejón estarás en una gran plaza. Habla con la gente e investiga la zona. Tras hacerlo, entra en la tienda de accesorios, regentada nada más y nada menos que por **Cid**, de *Final Fantasy VII*. Tras hablar con él, dirígete al segundo dis-



trito, a través de una gran puerta con el número correspondiente en la parte superior. Al entrar en la nueva zona aparecerán de nuevo los «Sin corazón». Acabar con todos los de la zona o no es tu elección, pero te vendrá bien para ganar dinero y experiencia. En esta zona también encontrarás un par de cofres en zonas elevadas a las que deberás acceder a base de saltos. En uno de ellos encontrarás una postal. Introdúcela en el buzón del primer distrito para conseguir un objeto. Puedes acceder a casi todos los edificios de la zona, lo que desembocará en divertidas escenas de desencuentro entre la extraña pareja (**Donald** y **Goofy**) y tú. En el tercer distrito te esperan más batallas contra los «Sin corazón». Para que avance la historia, vuelve a la tienda de accesorios. Al salir de ella, tendrá lugar una escena y deberás combatir contra **Leon** (que no es otro que **Squall**, de *FFVIII*). Derrotarle es muy complicado, pero en cualquier caso no es necesario para continuar el juego. Tras las escenas, te encontrarás en una de las habitaciones del hotel. Abre el cofre y habla con **Leon** de nuevo para que avance el juego. Te espera un nuevo ataque de los enemigos oscuros. Acaba con ellos. Tu objetivo es llegar al tercer distrito, pero antes puedes pasar por el primero si quieres conseguir una poción de **Aeris**. Una vez llegues al tercer distrito, te encontrarás por fin con **Donald** y **Goofy**, pero la alegría durará poco. Un gran enemigo aparecerá ante vosotros tras derrotar a unos cuantos «Sin corazón». Deberás concentrarte en destruir parte por parte, empezando por los brazos, que son los más peligrosos. Al acabar con cada una de ellas, aparecerán esferas para recuperarte tú y tus compañeros. Cuando muerda el polvo, serás recompensado con dinero, un nuevo movimiento que podrás activar en el menú y el hechizo de fuego. Antes de abandonar este mundo, asegúrate de visitar las tiendas para aprovisionarte de objetos, armas y accesorios. Acto seguido accederás a la nave que te servirá de transporte entre los diferentes mundos. Puedes elegir entre dos de ellos como tu siguiente destino. Escoge el que tiene el nivel de dificultad ▶




SORA


RIKU


KAIRI


AERIS


CLOUD


CID

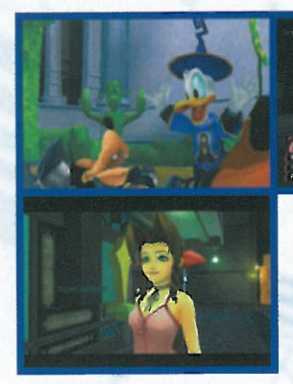

MOGGLE


SELPHIE


BESTIA


BELLA

# SUPERGUÍ



(las estrellas) más bajo. Tras la travesía, llegarás a un nuevo mundo.

## PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Te encuentras en el primer mundo extraído de una película **Disney**. El universo creado por **Lewis Carrol** ha sido trasladado al juego con tanta fidelidad que el desarrollo de esta fase es tan caótico como el original. **Sora** comienza en el agujero del conejo. Sigue al conejo blanco hasta llegar a una habitación. Empuja la cama para que quede libre una abertura en la pared. Bebe el brebaje que se encuentra encima de la mesa y podrás acceder a ella. Llegarás al jardín de la **Reina de Corazones**. **Alicia** está falsamente acusada y se encuentra retenida. Para probar su inocencia deberás encontrar varias pruebas distribuidas por todo el universo. No es imprescindible que las encuentres todas, pero sí es muy recomendable para el devenir futuro de los acontecimientos. Entra en el bosque de **Loto**. Nada más entrar te encontrarás con el gato que aparecía también en la película, que te dará algunas pistas. En el pequeño claro de la derecha encontrarás la primera pista al abrir una caja. También hallarás una marca trío que podrás activar. En este bosque hay algunas flores que te pedirán un determinado objeto. Si puedes, entrégaselo, ya que la recompensa será bastante sustanciosa. También hallarás nuevos tipos de enemigos. Los pequeños magos voladores que disparan fuego, con los que podrás acabar más fácilmente cuando consigas el hechizo de fuego, y unos «Sin Corazón» «tamaño familiar» a los que tendrás que atacar por la espalda. En el mismo claro donde estaba la primera pista hay unas plataformas en forma de planta. Sube por ellas hasta llegar a una abertura. Entrarás en una extraña habitación. A tu lado hallarás la segunda evidencia de la inocencia de **Alicia**. Al final del bosque encontrarás más plataformas. Salta sobre ellas y llegarás a la tercera prueba. Vuelve a la entrada del bosque. Verás una flor amarilla que te pide una poción. Dásela y te hará crecer. Pisa el tronco cercano y aparecerán unas nuevas plataformas sobre el estanque. Encara el árbol y coge la semilla. Ataca al árbol para que gire y acto seguido come la semilla. Volverás a tu tamaño normal. Vuelve al claro de antes y sube por las plataformas hasta llegar a una nueva abertura. Estarás de nuevo en la extraña habitación. Con cuidado para no caerte, salta hasta llegar a la última prueba. El misterioso gato hará acto de presencia de nuevo para otorgarte la magia de hielo. Con todas las pruebas en tu poder es hora de volver ante la **Reina de Corazones**. Tendrás que elegir una de las cinco cajas. Dependiendo de las que hayas conseguido, tendrás más o menos posibilidades de que encierren a tus compañeros. Tras el juicio, tendrá lugar una dura batalla. Te atacarán los naipes, el ejército de la **Reina**. Sin embargo, tu verdadero objetivo es la torre con las palancas que mantienen la jaula de **Alicia** elevada. Destroza todas las palancas y luego la torre misma. Deja que **Donald** y **Goofy** se encarguen de distraer a los naipes, que por otra parte son indestructibles. También puedes atacar a la **Reina** con el hechizo de fuego para distraerlos. Si tus compañeros han sido encerrados, lo mejor es que antes de nada destruyas su jaula. Los naipes pueden restar gran cantidad de vida con cada ataque, pero las palancas dejarán *items* de vida tras desaparecer. Después de la batalla, **Alicia** habrá desaparecido, pero al menos el ejército dejará de atacarte. Vuelve al bosque de **Loto** y sigue hasta el final del mismo. Entra por la puerta y llegarás al jardín del té. Lee la inscripción. En los diferentes asientos te esperan sorpresas más o menos agradables. Después entra por la puerta de la casa. Tras hablar con el gato y acabar con los enemigos, enciende las dos lámparas sobre las mesas. En este punto es recomendable que investigues todo el nivel para realizar todas las acciones que hayas pasado por alto y conseguir todos los *items* y cofres que te interesen. Cuando estés preparado, vuelve a la primera habitación, la de las dos bebidas. De nuevo tendrá lugar una conversación con el gato de los acertijos. Tras subirte a la mesa y charlar de nuevo con él, te avisará de que las sombras se acercan. Una nueva batalla te aguarda, esta vez contra un enemigo de talla XXL. La mejor táctica es subirte a la mesa, fijarle como enemigo y saltar hacia él atacándole con la llave espada. También puedes utilizar la magia de fuego desde el suelo cuando tengas puntos de magia. Cuando reciba varios impactos seguidos agachará la cabeza. Debes aprovechar ese momento para atacarle sin piedad. Ten cuidado con tus compañeros, puesto que permanecerán demasiado cerca de él y seguramente recibirán mucho daño. Tras vencer, se mostrarán una serie de escenas. En ellas averiguarás tu verdadero objetivo en cada uno de los mundos, que no es otro que cerrar las cerraduras que se esconden en lo más recóndito de cada uno de ellos. También conseguirás una nueva pieza *gumi* para la nave espacial que utilizarás más tarde. De vuelta en un punto de salvado, transpórtate a la nave y desde allí podrás acceder a dos nuevos mundos. A pesar de que el Coliseo tiene un nivel de dificultad menor en teoría, te recomiendo que escojas como tu próximo destino la Selva de **Tarzán**.



## SELVA

Antes de aterrizar, ocurrirá una discusión entre **Donald** y **Sora**. Cuando finalmente llegues, serás atacado por un tigre. Esquiva sus envites y, tras un rato de batalla, aparecerá **Tarzán** para ayudarte. Tras las escenas, sal de la casa del árbol y desciende hasta el bosque. Llegarás a un nuevo punto donde salvar tu partida. Para avanzar, déjate caer por el agujero. Deberás descender por los troncos con **Tarzán**, esquivando las ramas que te cortan el paso. Tras saltar, te encontrarás en un campamento. Entra en la tienda de campaña y habla con **Jane**. A partir de ahora, podrás elegir entre tener a **Tarzán** como compañero en sustitución de **Donald** o **Goofy**. Es recomendable que lo tengas en tu equipo, ya que conoce muchas técnicas que te serán de gran ayuda. Tu objetivo ahora será encontrar seis diapositivas esparcidas por todo el campamento. Será una tarea sencilla. Hay un par de ellas sobre la tienda de campaña y sobre las lonas cercanas. Vuelve a la tienda de campaña y examina el proyector. Tras visionar las imágenes, vuelve al exterior y toma la salida de la izquierda,



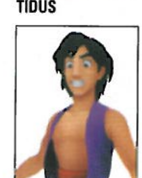
# KINGDOM HEARTS
## (1ª PARTE)






SQUALL / LEON


TIDUS


ALADÍN


ALICIA


WAKKA


ARIEL


YUFFIE


BAMBI


CAPITAN GARFIO


CHIP



que conduce a una zona pantanosa con hipopótamos. Aquí hay dos salidas: una enredadera por la que trepar al principio de la pantalla y otra al final, a la que se accede saltando sobre los lomos de los animales. Toma esta última y llegarás a una zona con gorilas. Tras la escena, déjate caer y volverás a la zona pantanosa. Esta vez toma la primera salida. Una vez arriba deberás ir saltando de liana en liana, utilizando el botón de acción, hasta llegar a una nueva zona. Sigue avanzando por las lianas y llegarás a un árbol con una nueva enredadera por la que ascender. Llegarás al corazón del árbol. Examina la zona y encontrarás una salida que conduce a la cabaña en la que apareciste por primera vez en este mundo. En ella tendrán de nuevo lugar una serie de escenas que revelarán la personalidad «poco amigable» de **Clayton**, el cazador. Vuelve a la tienda de campaña de **Jane**. Tras la secuencia, sal de ella y te verás atacado por los «Sin Corazón» de nuevo. Tras eliminarlos, los gorilas te premiarán con un *item*. Ahora tendrás que hacer lo mismo, limpiar de «Sin Corazón», todas las áreas de la selva, una por una (menos aquellas en las que utilizabas las lianas para balancearte y la zona pantanosa, en la que no aparecían enemigos). Tras llevar a cabo este pesado encargo, vuelve a la tienda de campaña y habla con la chica. Sal de ella y escucharás un disparo. Dirígete a la zona que no habías visitado, la zona de la izquierda que está rodeada de bambú. De nuevo tendrás que enfrentarte con el tigre. Utiliza el giro para esquivar sus ataques y propínale golpes sueltos, ya que si intentas un *combo* completo lo más seguro es que lo repela y te dañe. Tras vencerle definitivamente, vuelve a la tienda de campaña. **Jane** ha desaparecido. Para encontrarla, regresa a la zona pantanosa, sube por las lianas y dirígete al corazón del árbol. Te esperan un puñado de «Sin Corazón». Deja que tus compañeros se encarguen de ellos. Tu objetivo real es la fruta oscura que tiene atrapada a la joven. Vuelve al campamento y sigue hasta la zona del bambú. Tras pasar a la siguiente zona, la rocosa, te espera el enfrentamiento final de este mundo contra **Clayton**, el malvado cazador. Primero se presentará con un ejército de seres oscuros. No te molestes en acabar con ellos, concéntrate en **Clayton**. No dejes que se aleje o te disparará. Tras unos cuantos golpes aparecerá de nuevo subido a lomos de un camaleón. Esta vez es bastante más complicado. Ataca a **Clayton** y esquiva el láser del animal, que te persigue durante un rato. Cuando se separen de nuevo, concéntrate en **Clayton** de nuevo, sin dejarle solo mucho tiempo para no darle opción a cargar su arma o a utilizar pociones de salud. Tras la encarnizada lucha y una serie de escenas sucesivas, serás «transportado» a la parte posterior de una cascada. También serás recompensado con la magia de cura y la habilidad de trío roja. Escala por las plataformas recogiendo el contenido de los cofres y llegarás a la cerradura. Conseguirás una nueva pieza *gumi* para la nave y una nueva arma para **Sora**.



### COLISEO

Ahora que tanto tú como tus compañeros habéis llegado a un nivel bastante respetable tras vuestras andanzas por varios mundos, es hora de visitar el Coliseo del Olimpo, morada de **Hércules**. Así pues, encamina a la nave *Gumi* hacia allá. Cuando llegues estarás en el patio de entrada. Dirígete al interior del edificio y habla con **Phil**, el entrenador de héroes. Te pedirá que demuestres tu valía como luchador moviendo una gran piedra que se encuentra en la estancia. Lógicamente no podrás, pero aún así se ofrecerá a entrenarte. El entrenamiento consiste en dos pruebas, de dificultad ascendente, en las que tendrás que destruir todos los barriles del escenario en un tiempo determinado. Lo más efectivo para lograr tu objetivo es destruir todos los barriles del mismo grupo con el golpe final del *combo*. Si alguno te parece inaccesible, utiliza la magia de fuego. Cuando lo hayas logrado, aprenderás el hechizo de rayo. Aún así, **Phil** se negará a que participes en los combates del Coliseo. Sal de nuevo al patio de entrada y te encontrarás nada más y nada menos que con **Hades**, señor del Inframundo. Él te dará un pase. Vuelve y enséñaselo a

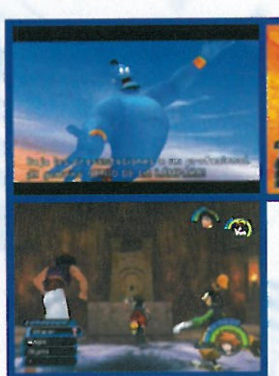


**Phil**. Entrarás a la arena de batalla. Primero habrá una serie de batallas no demasiado complicadas contra grupos de «Sin Corazón» . Tras estas preliminares, llegará el verdadero combate. Tu rival no será otro que **Cloud Strife**, el protagonista de *FFVII*. Es una lucha realmente complicada, sobre todo porque tus compañeros caerán a las primeras de cambio. Utiliza el movimiento de rodar para esquivarle, y trata de alejarte cuando salte, porque clavará su espada en el suelo provocando una onda expansiva devastadora. Utiliza los *combos* para parar los suyos y emplea la magia desde lejos. En cualquier caso, acabes con él o no, el juego avanzará. Tras la pelea, **Phil** te preguntará si estás preparado para el siguiente enemigo, **Cerbero**. Un perro de tres cabezas con el que tendrás que acabar. Centra tus ataques en sus cabezas y esquiva los proyectiles que lanza. Aprovecha cuando se agache para atacar con tu *combo*. El hechizo de fuego también es efectivo contra esta bestia. Cuando muerda el polvo, **Phil** te entregará la licencia de héroe. Sal del vestíbulo y te encontrarás con **Cloud**, quién te enseñará una nueva técnica.

### CIUDAD DE PASO

De vuelta en la Ciudad de Paso, te encontrarás con **Yuffie** en el primer distrito. Te dirá que **Leon** está entrenando en la entrada subterránea del túnel. Para hallarla, ve al distrito dos. Entra en la habitación del hotel y desde allí salta al callejón trasero. Cerca de la alcantarilla verás una marca trío roja. Activa el movimiento trío con tus compañeros y llegarás al lugar subterráneo. Habla con **Leon** dos veces y te entregará un *item* llamado «brillo de la tierra». Vuelve al primer distrito y habla con **Cid** en la tienda de accesorios. Te hablará de un libro que ha estado reparando. Ve al distrito 3 y busca la puerta con una llama tallada. Utiliza el hechizo de fuego en ella y se abrirá. Llegarás a un lago, en el centro del cuál hay una destartalada casa. Entra en ella por la abertura y te encontrarás con otro viejo conocido de las películas de **Disney**, **Merlín** el mago. Tras su demostración, habla con él. Puedes entrenar tus dotes mágicas si lo deseas. Después habla con el **Hada Madrina**. Ella transformará el objeto que te dio **Leon** en tu primera magia de invocación, nada menos que **Simba**, el protagonista de *El Rey León*. También podrás acceder ahora al libro mágico de **Merlín**, una de las búsquedas opcionales del juego. Sal de la zona y tendrá lugar una escena con **Riku** en el distrito 3. Después entra en la pequeña casa del mismo ▶

# superguías KINGDOM HEARTS (1ª PARTE)



distrito, que a partir de ahora será el centro de reunión de la compañía. Habla con todos ellos. Deja la casa y dirígete al distrito 2. Entra en la fábrica de artilugios. Atraviésala y sal por la otra puerta. Sube por la escalera. Una vez arriba, ejecuta el movimiento trío con tus compañeros en la marca roja. Aparecerá una campana. Hazla sonar tres veces y aparecerá una cerradura en la plaza inferior. Cuando bajes, te espera un enfrentamiento contra un viejo conocido. La primera forma es la misma que te atacó en tu anterior estancia en este mundo, y no debería suponerte ningún problema. La segunda forma es mucho más complicada. Primero céntrate en sus piernas. Después atacará lanzando un rayo de energía con su cabeza. Cuando lo esté cargando, acércate y golpea fuerte. Sigue atacando hasta que caiga rendido. Tras vencerle, serás recompensado con una nueva magia defensiva y una pieza para la nave *Gumi*. Ve al primer distrito y habla con **Cid**. Él te habrá instalado la pieza en la nave, por lo que podrás acceder a nuevos mundos. Pon rumbo al agujero negro que ha aparecido en el mapa. Cuando estés viajando con la nave, permanece atento para no pasar por alto este salto en el espacio-tiempo. Introdúcete en él y aparecerás en un nuevo mundo.



## AGRABAH

Nada más llegar a esta ciudad en medio del desierto, tendrá lugar una secuencia en la que aparecerá el enemigo de esta zona, **Jaffar**. Avanza por el callejón hasta llegar a la plaza. Sube por la barra para llegar a casa de **Aladín**, donde encontrarás un punto para salvar y la alfombra mágica. Examínala y se esfumará por la ventana. Encuentra la cerradura que hay oculta en la habitación y ábrela. Sal de la casa y sigue avanzando por la ciudad. Te encontrarás con la princesa **Yasmín** y tendrás que combatir contra una horda de criaturas sin corazón. Tras vencerlas, sal de la ciudad por donde entraste. En el desierto te estará esperando la alfombra voladora dispuesta para llevarte a donde está **Aladín**. Vence a todos los enemigos que le acosan hasta que haga acto de presencia el genio de la lámpara. Vuelve a la ciudad. Ahora el camino por las calles está cortado. Salta sobre las cornisas de las casas y sobre los tejados para llegar a la plaza. Sigue por las alturas hasta llegar a una entrada enfrente de la casa de **Aladín**, a la derecha de la pantalla. Llegarás a una nueva zona, donde hallarás otra cerradura. Ábrela y con ella se abrirá una puerta en la zona anterior. Entra por ella y, tras algunas escenas, deberás enfrentarte a un nuevo engendro creado por **Jaffar**. Céntrate en su cabeza y en su cola. Deja que tus compañeros se encarguen de los jarrones y utiliza la magia cuando estés rodeado. Tras acabar con él sal de nuevo de **Agrabah** en dirección al desierto. Esta vez la alfombra te llevará a la Cueva de las Maravillas. Su entrada, en forma de cabeza de tigre, está poseída por los «Sin Corazón», así que te tocará luchar contra ella. Centra tus ataques en sus dos ojos. Atácale cuando baje la cabeza y, si puedes, súbete en ella y sigue atacando desde allí. No te molestes en acabar con los enemigos que suelta. Tras la batalla entra por la boca. Estarás en la entrada de la cueva. Sigue avanzando y déjate caer por alguno de los fosos para llegar al nivel inferior, las cuevas inundadas. Cuando veas unas estatuas aparentemente inaccesibles, usa al mono de **Aladín** para que te abra el paso. Llegarás a una sala con un gran pilar en el centro. Utiliza el hechizo de fuego sobre él. Vuelve al nivel superior y esta vez avanza sin caerte por la cueva, hasta la sala del tesoro. Tras ella te espera el enfrentamiento definitivo. Al principio **Jaffar** aparecerá con su aspecto habitual y lanzará hechizos al suelo. El genio también estará de su lado, aunque no te supondrá un gran quebradero de cabeza. Atácale con la espada llave constantemente y pronto será historia. Tras la lucha, tendrás acceso a la forma evolucionada del hechizo de hielo. Ve a donde está la princesa. **Jaffar** volverá a aparecer y esta vez se transformará en un genio todopoderoso. Salta al agujero y dará comienzo el combate. Olvídate del genio y céntrate en el loro que guarda la lámpara. Síguele por todo el escenario y atácale cuando esté a tu alcance, mientras evitas las bolas de fuego que lanza **Jaffar**. Tras acabar con él se te otorgará el segundo nivel de la magia de fuego. Saldrás de la cueva montado en la alfombra. Esquiva los pilares y las bolas de fuego, te resultará muy sencillo. De nuevo en casa de **Aladín**, tendrán lugar una sucesión de escenas. Conseguirás un nuevo movimiento trío, la invocación del genio y un nuevo arma para **Sora**. Tras acabar en este mundo, se abren muchas posibilidades para el trío de protagonistas. Puedes volver al Coliseo, donde se celebran unos juegos, o puedes seguir explorando los nuevos y misteriosos mundos que tienes a tu disposición.





## MONSTRUO

Si decides aventurarte en la nave *Gumi* hacia alguno de los nuevos mundos, pronto serás engullido por una gigantesca ballena. Aparecerás dentro de su vientre. Pronto te toparás con otro viejo conocido, **Pinocho**. Síguele hasta el barco destrozado donde está su padre **Gepetto**. Tras hablar con él, el niño de madera huirá. Síguele hasta la primera parte del estómago del animal, donde tendrá lugar una escena con **Riku**. Tras ella, deberás investigar todas las partes del vientre de la ballena que constituyen una especie de laberinto con múltiples entradas y salidas. El orden en el que debes recorrer las estancias es el siguiente: 2, 3, 2, 5, 6, 5, 4. Tras hacerlo, tendrás que entrar en su intestino donde te espera un nuevo enfrentamiento. Esta especie de jaula es sencilla de derrotar, además **Riku** te ayudará en la batalla. Tras las escenas, estarás de nuevo en el barco con **Gepetto**. Aprenderás una nueva habilidad, gracias a la cual podrás saltar más alto. Úsala para llegar a los cofres de la zona que antes eran inaccesibles. Además, ahora podrás acceder a una nueva entrada elevada al estómago de la ballena. Atraviesa esa entrada y te enfrentarás de nuevo con el enemigo anterior, solo que esta vez es bastante más fuerte. Además, ahora puede envenenar a tu equipo. Sube a los lugares más altos y atácala desde allí. La magia también da buen resultado, sobre todo la de fuego potenciada. Cuando sea historia, serás premiado con una nueva magia, gracias a la cual podrás detener el tiempo.

# SUPERJUEGOS




## CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

**No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.**

**Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 26,40 €**

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

## Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

- ❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)
- ❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 26,40€ (4.400 ptas.)

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).

APELLIDOS: .................................................. NOMBRE: ..................................

DIRECCION: ..................................................................................................

POBLACION: .................................................................................. C. P.: ...............

PROVINCIA: ............................................................... TELEFONO: ..............................

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ .../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

# supertrucos

## NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

**BMW Z8**
Para ponerte al volante de uno de los coches más potentes del juego, pulsa Cuadrado, Derecha, Cuadrado, Derecha, R2, Triángulo, R2, Triángulo en el menú principal.

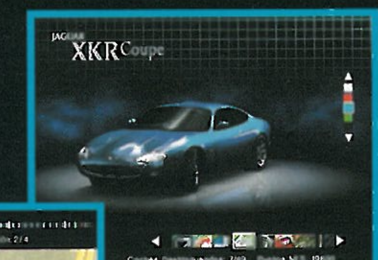
**Ferrari F50**
Pulsa L1, Triángulo, L1, Triángulo, Derecha, L2, Derecha, L2 en el menú principal para acceder a este vehículo.

**HSV Coupe GTS**
Pulsa L1, L2, L1, L2, R1, Triángulo, R1, Triángulo en el menú principal del juego para ponerte al volante de este coche.

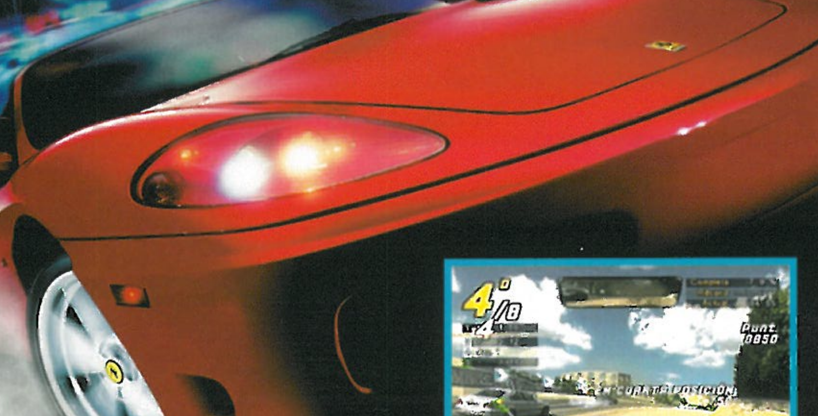
**Ferrari F550**
Pulsa L1, Cuadrado, L1, Cuadrado, Derecha, R1, Derecha, R1 en el menú principal.

**McLaren F1**
Pulsa Cuadrado, L1, Cuadrado, L1, Triángulo, Derecha, Triángulo, Derecha en el menú.

**Porsche Carrera GT**
En el menú principal del juego introduce la siguiente combinación: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, R1, R2, R1, R2 para poder acceder a este vehículo.





## BLADE 2

**Selección de nivel**
Mantén presionado L1 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo, Cuadrado en el menú.

**Vida infinita**
Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo.

**Furia Infinita**
Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba.



**Todas las armas**
Mantén pulsado L1 y presiona a continuación Cuadrado, Círculo, Abajo, Izquierda, Círculo, Círculo, Triángulo en el menú principal del juego.

**Munición infinita**
Pausa el juego, mantén presionado L1 y pulsa a continuación Izquierda, Círculo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Abajo, X.

## GRAVITY GAMES

**Código Maestro**
En la pantalla de opciones, entra en la modalidad de trucos e introduce la siguiente clave: LOTACRAP. Es necesario que actives este truco para la consecución de los siguientes.



**Todas las monturas**
Si quieres acceder a todas las bicis introduce como clave PIKARIDE. Si prefieres tener todas las estadísticas de tu corredor favorito al máximo, entra en la opción de trucos e introduce MAXSTATS.

# supertrucos

## BEACH SPIKERS



**Uniforme Virtua Cop**
Crea un nuevo equipo en *World Tour* e introduce como nombre de la primera jugadora JUSTICE.

**Uniforme Daytona**
Crea un nuevo equipo en *World Tour* e introduce como nombre de la primera jugadora DAYTONA.

**Uniforme F. Vipers**
Crea un nuevo equipo en *World Tour* e introduce como nombre de la primera jugadora FVIPERS.

**Uniforme Sega**
Crea un nuevo equipo e introduce como nombre OHTORII.

**Uniforme S. Channel**
Crea un nuevo equipo en *World Tour* e introduce como nombre de la primera jugadora ARAKATA.

**Uniforme PSO2**
Crea un nuevo equipo en World Tour e introduce como nombre de la primera jugadora PHANTA2.

## SUPER MARIO SUNSHINE

**Accesorios para Mario**
Consigue 30 Soles para que Mario pueda conseguir unas gafas de sol. Al acabar el juego podrás vestirle con una vistosa camisa hawaiana.

## DRAGON BALL: EL LEGADO DE GOKU

**Invencibilidad**
Presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A mientras suena la melodía de la secuencia de introducción al arrancar el juego.



## GUNMETAL

**Selección de nivel**
Presiona la siguiente combinación de botones: *Stick* Analógico Izquierdo, Negro, R, *Stick* Analógico Derecho en la pantalla en la que seleccionas la fase en la que vas a jugar.



**Saltar Nivel**
Durante el transcurso de una partida, mientras estás jugando una misión, pulsa la siguiente combinación: *Stick* Analógico Izquierdo, Blanco, Blanco, Negro, *Stick* Analógico Derecho, Blanco.

**Música alternativa**
Presiona el *Stick* Analógico Izquierdo dos veces, *Stick* Analógico Derecho dos veces, L, R en la pantalla de título para escuchar una banda sonora diferente.

## CRAZY TAXY 3: HIGH ROLLER

**Modo de trucos**
En la pantalla en la que eliges al taxista mantén pulsados simultáneamente L, R, X, Y, *Stick* Analógico Derecho, *Stick* Analógico Izquierdo en los mandos de control 1 y 4 a la vez. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado.

**Modo experto**
Ilumina a un taxista, mantén presionados Blanco y Negro y pulsa A. Un mensaje aparecerá en pantalla si ha funcionado.

**Desactivar las flechas**
Ilumina a un piloto, mantén pulsado Blanco y presiona A a continuación. Un mensaje te informará que ha funcionado.














## PLAYSTATION 2



PS2

**01> Final Fantasy X**
RPG ■ Squaresoft

**02> Pro Evolution Soccer**
Deportivo ■ Konami

**03> Hitman 2**
Shoot'em-up ■ Eidos

**04> FIFA 2003**
Deportivo ■ EA Sports

**05> Colin McRae 3**
Conducción ■ Codemasters

**06> Tekken 4**
Beat'em-up ■ Namco

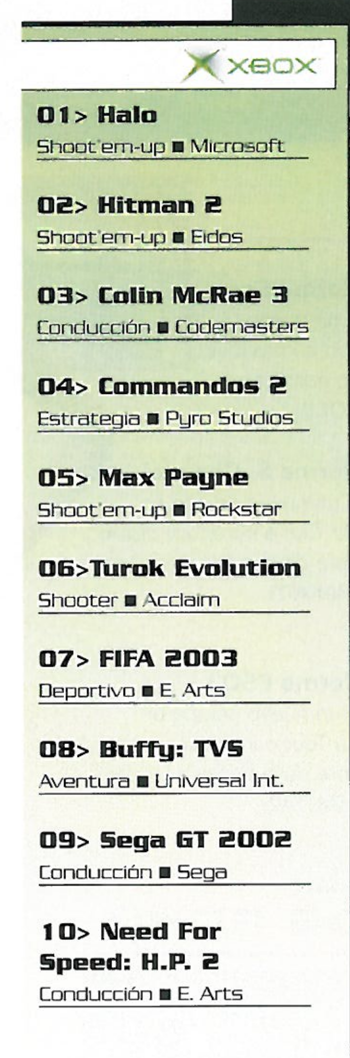
**07> Commandos 2**
Estrategia ■ Pyro Studios

**08> El Señor De Los Anillos: Las...**
Beat'em-up ■ E. Arts

**09> Ratchet & Clank**
Plataformas ■ Sony C.E.

**10> Time Splitters 2**
Shoot'em-up ■ Eidos

## XBOX



XBOX

**01> Halo**
Shoot'em-up ■ Microsoft

**02> Hitman 2**
Shoot'em-up ■ Eidos

**03> Colin McRae 3**
Conducción ■ Codemasters

**04> Commandos 2**
Estrategia ■ Pyro Studios

**05> Max Payne**
Shoot'em-up ■ Rockstar

**06>Turok Evolution**
Shooter ■ Acclaim

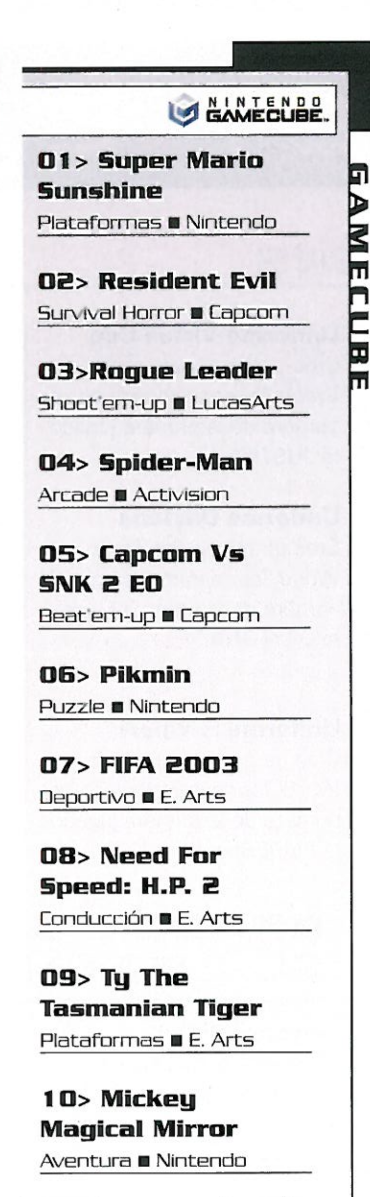
**07> FIFA 2003**
Deportivo ■ E. Arts

**08> Buffy: TVS**
Aventura ■ Universal Int.

**09> Sega GT 2002**
Conducción ■ Sega

**10> Need For Speed: H.P. 2**
Conducción ■ E. Arts

## GAMECUBE



NINTENDO GAMECUBE

**01> Super Mario Sunshine**
Plataformas ■ Nintendo

**02> Resident Evil**
Survival Horror ■ Capcom

**03>Rogue Leader**
Shoot'em-up ■ LucasArts

**04> Spider-Man**
Arcade ■ Activision

**05> Capcom Vs SNK 2 EO**
Beat'em-up ■ Capcom

**06> Pikmin**
Puzzle ■ Nintendo

**07> FIFA 2003**
Deportivo ■ E. Arts

**08> Need For Speed: H.P. 2**
Conducción ■ E. Arts

**09> Ty The Tasmanian Tiger**
Plataformas ■ E. Arts

**10> Mickey Magical Mirror**
Aventura ■ Nintendo

## PSONE

PS one

**01> Final Fantasy Ant.**
RPG ■ Squaresoft

**02> Final Fantasy VI**
RPG ■ Squaresoft

**03> Final Fantasy IX**
RPG ■ Squaresoft

**04> W.R.C. Arcade**
Conducción ■ Sony C.E.

**05> FIFA 2003**
Deportivo ■ Electronic A.

## JAPÓN

**01> Dead To Rights**
Shooter ■ Namco-Xbox

**02>Ikaruga**
Shoot'em-up ■ Treasure-DC

**03> Star Ocean III**
RPG ■ Enix-PS2

**04> Tekki**
Simulador ■ Capcom-Xbox

**05> Genso Suikoden III**
RPG ■ Konami-PS2

## GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

**01> SMW: Super Mario Advance 2**
Plataformas ■ Nintendo

**02>Yoshi's Island: SMA 3**
Plataformas ■ Nintendo

**03> Castlevania Harmony Of D.**
Aventura ■ Konami

**04> Golden Sun**
RPG ■ Nintendo

**05> Dragon Ball Z**
Action RPG ■ Infogrames

## DREAMCAST

**01> Shen Mue II**
F.R.E.E. ■ Sega

**02> Virtua Tennis**
Deportivo ■ Sega

**03> NBA 2K2**
Deportivo ■ Sega

**04> Phantasy Star On-Line V2**
RPG On-line ■ Sega

**05> Crazy Taxi 2**
Arcade ■ Sega

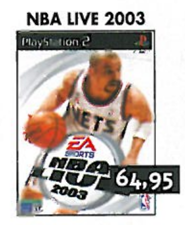
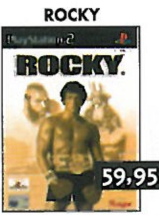



# Expertos en videojuegos




## PlayStation 2






| Título | Precio |
|---|---|
| BARBARIAN | 52,95 |
| BURNOUT 2: POINT OF IMPACT | 59,95 |
| COLIN McRAE 3 | 59,95 |
| EL IMPERIO DEL FUEGO | 59,95 |
| EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO | 59,95 |
| EL S. DE LOS ANILLOS: LA DOS TORRES | 64,95 |
| FIFA 2003 | 64,95 |
| FORMULA ONE 2002 | 59,95 |
| GRAND THEFT AUTO: VICE CITY | 64,95 |
| HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA | 64,95 |
| LETHAL SKIES | 64,95 |
| LOS SIMS | 64,95 |
| MICROMACHINES | 59,95 |
| NBA LIVE 2003 | 64,95 |
| NHL 2003 | 64,95 |
| NHL HITZ 2003 | 49,95 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 2 | 59,95 |
| PRYZM CHAPTER ONE: THE DARK UNICORN | 49,95 |
| RATCHET & CLANK | 59,95 |
| ROBOCOP | 49,95 |
| ROCKET POWER BEACH BANDITS | 64,95 |
| ROCKY | 59,95 |
| RUN LIKE HELL | 59,95 |
| SCORPION KING: RISE OF THE AKKADIAN | 39,95 |
| SHOX | 64,95 |
| SUMMONER 2 | 64,95 |
| SUPERMAN: S. OF AKROPOLIS | 59,95 |
| TERMINATOR | 59,95 |
| THE SUM OF ALL FEARS (PÁNICO NUCLEAR) | 59,95 |
| TIME SPLITTERS 2 | 59,95 |
| TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSC. | 59,95 |
| TREASURE PLANET | 49,95 |
| TWIN CALIBER | 59,95 |
| WRECKLESS | 64,95 |







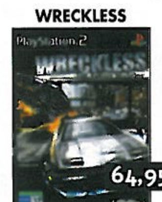










## Superventas

**SOFTWARE**

| Título | Precio |
|---|---|
| COMMANDOS 2: M OF COURAGE | 54,95 |
| MEDAL OF HONOR: FRONTLINE | 64,95 |
| METAL GEAR SOLID 2 | 54,95 |
| ONIMUSHA 2 | 64,95 |
| PROJECT ZERO | 49,95 |
| STUNTMAN | 59,95 |
| TEKKEN 4 | 69,95 |
| TUROK EVOLUTION | 64,95 |

**ACCESORIOS**

| Título | Precio |
|---|---|
| CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY | 29,95 |
| DVD REMOTE CONTROL SONY | 27,95 |
| MEMORY CARD SONY 8 Mb. | 39,95 |
| VOLANTE FERRARI 360 RED ED. | 57,95 |




## PlayStation



F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~9,95~~ 7,95

TAR. DE MEMORIA Centro MAIL 4 MB. ~~19,95~~ 14,95




PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS 109,95

PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL 119,95

CONSOLA PS One 89,95












| Título | Precio |
|---|---|
| CT SPECIAL FORCES | 19,95 |
| DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 | 29,95 |
| FIFA 2003 | 39,95 |
| FIREBUGS | 29,95 |
| HARRY POTTER LA CÁMARA SECRETA | 39,95 |
| NBA LIVE 2003 | 39,95 |
| PINK PHANTER: PICADELLIC PURSUIT | 19,95 |
| SPEC OPS: AIRBONE COMMANDO | 15,95 |
| SYPHON FILTER 3 | 19,95 |
| TOMB RAIDER 4 & 5 DOUBLE PACK | 24,95 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 3 | 22,95 |
| WORLD RALLY CHAMPIONSHIP | 29,95 |

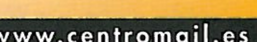



| Título | Fecha |
|---|---|
| DIGIMON WORLD 2003 | noviembre |
| AUSTIN POWERS: PINBALL | noviembre |
| DINOMASTER | noviembre |
| TREASURE PLANET | diciembre |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 4 | dic. |
| WORLD RALLY CHAMPIONSHIP | dic. |

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es






# Expertos en videojuegos




PS2 + CONT. PAD + DEMO RATCHET & CLANK **249,95**




PS2 + CONT. PAD + DVD REMOTE + DVD SPIDER-MAN + DEMO RATCHET & CLANK **289,95**







PS2 + CONT. PAD + MEDAL OF HONOR + DVD BLACK HAWK DERRIBADO + DEMO RATCHET & CLANK **299,95**







¡EXCLUSIVA Centro MAIL!

Compra KINGDOM HEARTHS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO








METAL GEAR SOLID 2 ~~64,95~~ **54,95**



SILENT HILL 2 - DIGIPACK ~~62,95~~ **49,95**

F1 RACING CHAMPIONSHIP






~~19,95~~ **9,95**

CRASH BANDICOOT: LA VENG. DE CORTEX — 29,95



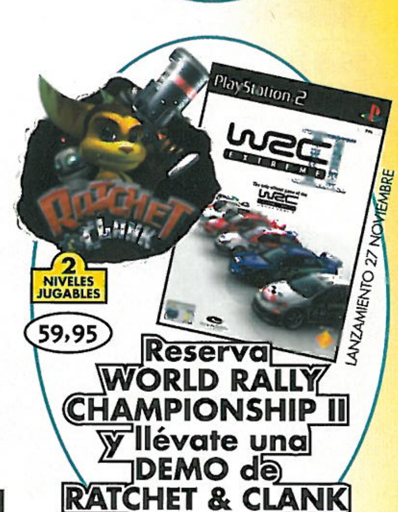
DEVIL MAY CRY — 29,95



JAK AND DAXTER — 29,95



LOTUS CHALLENGE — 29,95




Reserva WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II y llévate una DEMO de RATCHET & CLANK de REGALO

MAX PAYNE — 29,95



ONIMUSHA: WARLORDS — 29,95



QUAKE III: REVOLUTION — 29,95



RAYMAN: REVOLUTION — 29,95



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 29,95



RING OF RED THE COLLECTION — 29,95



RUMBLE RACING — 19,95



SILENT SCOPE THE COLLECTION — 29,95



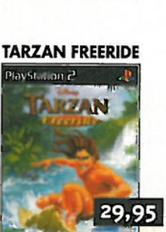
SPY HUNTER — 34,95



STATE OF EMERGENCY — 29,95



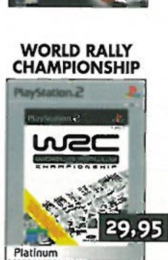

TARZAN FREERIDE — 29,95



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 29,95

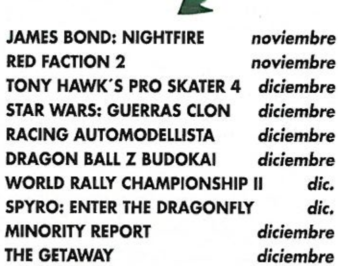


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95



ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION — 29,95





| | |
|---|---|
| JAMES BOND: NIGHTFIRE | *noviembre* |
| RED FACTION 2 | *noviembre* |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 4 | *diciembre* |
| STAR WARS: GUERRAS CLON | *diciembre* |
| RACING AUTOMODELLISTA | *diciembre* |
| DRAGON BALL Z BUDOKAI | *diciembre* |
| WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II | *dic.* |
| SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY | *dic.* |
| MINORITY REPORT | *diciembre* |
| THE GETAWAY | *diciembre* |




Compra THE THING y llévate el VIDEO "LA COSA" de REGALO

IMPUESTOS INCLUIDOS

**pedidos por teléfono** 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

**pedidos por internet** www.centromail.es




# Expertos en informática



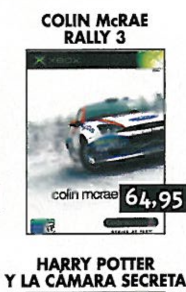

CONSOLA XBOX **249,95**




BARBARIAN




COLIN McRAE RALLY 3







| | |
|---|---|
| AGGRESSIVE INLINE | 59,95 |
| BRUCE LEE: Q. OF THE DRAGON | 64,95 |
| BUFFY THE VAMPIRE SLAYER | 69,95 |
| COMMNADOS 2: M. OF COURAGE | 59,95 |
| CONFLICT DESERT STORM | 62,95 |
| CRAZY TAXI 3 | 69,95 |
| DEAD OR ALIVE 3 | 59,95 |
| HUNTER: THE RECKONING | 69,95 |
| PROJECT GOTHAM | 59,95 |
| SILENT HILL 2 | 69,95 |
| TONY HAWK´S PRO SKATER 3 | 69,95 |
| TUROK EVOLUTION | 69,95 |

EL IMPERIO DEL FUEGO




EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: COM. DEL ANILLO




FIFA 2003




HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

69,95

QUANTUM REDSHIFT

59,95

SEGA GT 2002

69,95

TIME SPLITTERS 2




VEXX




IMPUESTOS INCLUIDOS







**Compra THE THING y llévate el VIDEO "LA COSA" de REGALO**

59,95

LANZAMIENTO 22 NOVIEMBRE




CONSOLA XBOX + SPLINTER CELL + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE

279,95




CONSOLA XBOX + JET SET RADIO FUTURE + SEGA GT 2002

249,95

LANZAMIENTO 1 NOVIEMBRE




| | |
|---|---|
| SPLINTER CELL | noviembre |
| MANAGER DE LIGA 2003 | noviembre |
| MARVEL vs CAPCOM | diciembre |
| NBA LIVE 2003 | diciembre |
| JAMES BOND: NIGHTFIRE | diciembre |
| INDIANA J. TUMBA DEL EMPERADOR | dic. |
| TONY HAWK´S PRO SKATER 4 | diciembre |
| MEDAL OF HONOR: FRONTLINE | diciembre |
| TY EL TIGRE DE TASMANIA | diciembre |
| MINORITY REPORT | diciembre |
| DYNASTY WARRIORS 3 | diciembre |

## CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

| sistema | descripción | uds | precio | total |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

**Envío por Transporte Urgente**
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

**IMPORTE TOTAL**

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tel. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-11-2002

## ¿Cómo realizar tu pedido?

**Por Teléfono: 902 17 18 19**
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
**Por Fax: 913 803 449**
**Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es**
**Por Internet: www.centromail.es**

## ¿Cómo recibir tu pedido?




**Por Transporte Urgente**

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

**Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID**

**pedidos por teléfono** 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

**pedidos por internet** www.centromail.es




# Informática y videojuegos




**A CORUÑA**
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

**A CORUÑA Santiago**
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

**ÁLAVA Vitoria-Gasteiz**
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

**ALICANTE**
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

**ALICANTE**
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

**ALICANTE Benidorm**
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JÚPITER
TEL: 966 813 100

**ALICANTE Elche**
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

**ALMERÍA**
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643





**ASTURIAS Oviedo**
C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

**BALEARES Palma**
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

**BALEARES Palma M.**
C/ BOLSERÍA, 10
TEL: 971 727 663

**BALEARES Ibiza**
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

**BALEARES Inca**
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

**BARCELONA**
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

**BARCELONA**
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

**BARCELONA**
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310




**A CORUÑA Ferrol**
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN







**BARCELONA**
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

**BARCELONA**
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

**BARCELONA Badalona**
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

**BARCELONA Badalona**
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

**BARCELONA Barberà V.**
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

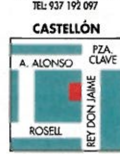
**BARCELONA Manresa**
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

**BARCELONA Manresa**
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

**BARCELONA Mataró**
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

**ALICANTE**
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48






**BARCELONA Mataró**
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

**BURGOS**
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

**CÁCERES**
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

**CÁDIZ Jerez**
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

**CASTELLÓN**
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

**CÓRDOBA**
C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martorell, s/n
TEL: 957 468 076

**GIRONA**
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

**GIRONA Figueres**
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

**ALICANTE Torrevieja**
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13






**GRANADA**
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

**GRANADA Motril**
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

**GUIPÚZCOA S. Sebastián**
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

**GUIPÚZCOA Irún**
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

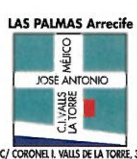
**HUELVA**
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

**JAÉN**
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

**LA RIOJA Logroño**
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

**LAS PALMAS**
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

**ASTURIAS Gijón**
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3




**LAS PALMAS**
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

**LAS PALMAS**
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

**LAS PALMAS Arrecife**
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

**LAS PALMAS Vecindario**
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVÍA GC-1. SALIDA 28

**LEÓN**
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

**LEÓN Ponferrada**
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

**MADRID**
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

**MADRID**
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

**ÁVILA**
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n








**MADRID**
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

**MADRID**
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

**MADRID Alcalá de H.**
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

**MADRID Alcobendas**
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

**MADRID Getafe**
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

**MADRID Las Rozas**
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

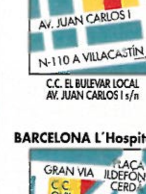
**MADRID Móstoles**
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

**MADRID Pozuelo**
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

**BARCELONA L'Hospitalet**
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97






**MADRID Torrejón**
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

**MADRID Villalba**
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL: 918 492 379

**MÁLAGA**
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

**MÁLAGA Fuengirola**
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

**MURCIA**
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

**NAVARRA Pamplona**
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

**PONTEVEDRA**
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

**PONTEVEDRA Vigo**
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

**CÁDIZ San Fernando**
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CAÑO HERRERA s/n











**SALAMANCA**
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

**SEVILLA**
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

**SEVILLA**
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

**STA. CRUZ TENERIFE**
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

**TARRAGONA**
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

**TOLEDO**
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

**VALENCIA**
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

**VALENCIA**
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619








**VALENCIA Torrent**
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

**VALLADOLID**
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

**VIZCAYA Bilbao**
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

**ZARAGOZA**
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

**VALENCIA Bonaire**
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345

**PALENCIA**
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37

**MURCIA Cartagena**
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

**MADRID Alcorcón**
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22

**CUENCA**
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n



**CREACIÓN NUEVOS Centro MAIL**

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

**917 791 307**

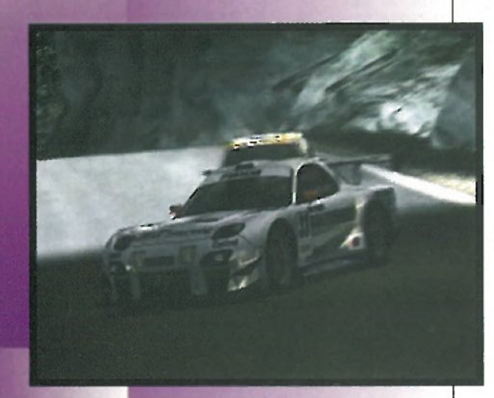
# LINEA DIRECTA

por Doc

CARTA DEL MES

## Grandes Marcas en GT3.

Tengo una PS2, y me considero un fan de la serie *Gran Turismo*. Aquí viene mi duda y a la vez mi queja: hay un punto vital del que incomprensiblemente cada una de las series ha ido careciendo, y es la ausencia de las grandes marcas de deportivos como *Ferrari*, *Lamborghini*, *Maserati* o *Porsche*. En juegos como *Need For Speed: HP2* o *Project Gotham* encontramos algunas de estas marcas. Esto me dice que si se quieren esas licencias se pueden obtener, a pesar de los derechos que sobre las mismas pueda tener una empresa determinada, y lo consiguen productos que a mi entender no tienen el nivel de *Gran Turismo*. ¿Será por dinero, con todo lo que ha vendido *GT3* teniendo a Sony detrás? ¿Será por falta de entendimiento?...



Mario Martínez Pérez. Madrid.

## ¿Volverá Snatcher?

Jurgen Deisler.

*Hola **Doc**, tengo algunas preguntas que requieren de tus conocimientos:*

■ *¿Es cierto que el presidente de **Nintendo** se ha jubilado y que su sucesor no es partidario de competir con **Sony** ni con **Microsoft** en materia de hardware?*

■ *¿Significa esto que no habrá una sucesora de **GameCube**?*

■ *¿Hay alguna versión en proyecto del genial Snatcher? ¿Quién fue su creador?*

■ *¿Cuáles son las mejores páginas web sobre videojuegos que existen y que estén en español?*

■ ***Hace tiempo se rumoreaba algo parecido. Es algo improbable, pero a la vez, lógico. Nintendo posee ciertas licencias que venden millones independientemente de la calidad de la máquina, pero sería absurdo crear un hardware que no esté a la altura de sus competidores.***

■ ***Por supuesto que no. En todo caso significaría que Nintendo no está dispuesta a entrar al trapo e intentar crear la más potente máquina de su generación.***

■ ***En principio no, pero teniendo en cuenta la «resurrección» de Solid Snake desde su última aparición en MSX2... Su creador no podía ser otro que el imaginativo y vanguardista Hideo Kojima.***

■ ***La más fuerte que aún queda en pie es www.meristation.com. En www.vandal.net encontrarás mucha información sobre títulos de importación para todas las consolas. La gran www.onez.com se está tomando un indefinido descanso, por desgracia.***

## PS2 vs XBOX

Lorenzo Hortal. San Fdo de Henares. Madrid.

*Hola **Doc**, ¿Qué tal? Primero os felicito por la revista y ahora van unas preguntillas:*

■ *Voy a comprarme una consola pero no se por cuál decidirme, por **PS2** o por **Xbox**. ¿Podrías aconsejarme una de ellas?*

■ *Dentro de poco sacarán el nuevo Tomb Raider para **PS2**, ¿saldrá también para **Xbox** y **PC**?*

■ *¿Valdrán los juegos de **PSone** y **PC** para **Xbox** y viceversa?*

■ ***PS2 tiene una mayor cantidad de títulos en el mercado debido a su longevidad y Xbox es una máquina más potente, además, ambas tienen el mismo precio actualmente. Si tuviera que elegir sólo una sería PS2, pero esta difícil elección me haría comprar las dos a la vez.***

■ ***En principio, Angel Of Dark-***

Skies Of Arcadia (GC)



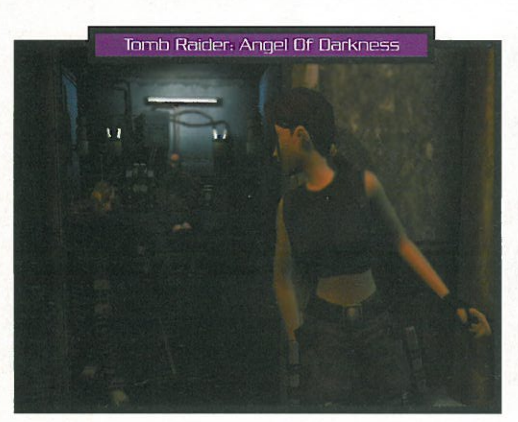
Snatcher (MegaCD)



Metal Gear 2 (MSX2)



Tomb Raider: Angel Of Darkness



www.onez.com




M.A.M.E.



*A estas alturas, la «scene» underground de **Xbox** ha dado a luz magníficas versiones para la máquina de **Microsoft** de emuladores como **MAME** o **FinalBurn** e incluso **Linux Mandrake 9**.*

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Línea Directa con Doc

Devil May Cry 2

Rune II

Kameo

El primer título que aparecerá en **Xbox** de la mano de los británicos **Rare** será Kameo. Lo poco que hemos visto de él es tan impresionante como ésto.

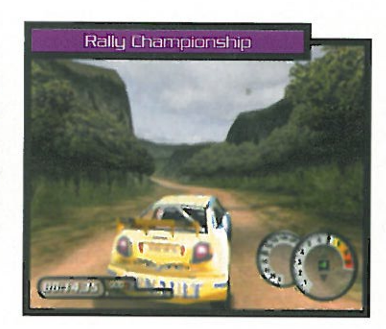
# TERMÓMETRO

**CALIENTE.** Lo rápido que llegan los títulos japoneses de **GameCube a España** (y doblados).

**TEMPLADO.** The **Getaway** no es (por ahora) tan impresionante como parecía al principio.

**FRÍO.** Star **Ocean 3** se retrasa por segunda vez en **Japón** y su salida se prepara para primavera.


Phantasy Star Online I&II (GC)


Rally Championship

***ness saldrá primero en PS2 y más tarde en PC, pero no abarcará ningún otro sistema.***

***■ Por supuesto que no. En todo caso, no tardará mucho en aparecer un emulador de PSone para Xbox, pero en el ámbito underground, al igual que las versiones de MAME, FinalBurn, SNES9X, etc. Si ya se ha conseguido hacer funcionar Linux en la consola de Microsoft, todo es posible.***

## RPG's para GameCube

Rudy Rafael Pinto, vía e-mail.

*¿Qué tal **Doc**?. Saludos a toda la de redacción de **SuperJuegos**, bueno aquí estan mis dudas:*

*■ Con la compra de **Rare** por parte de **Microsoft**, ¿cuál es tu opinión al respecto?*

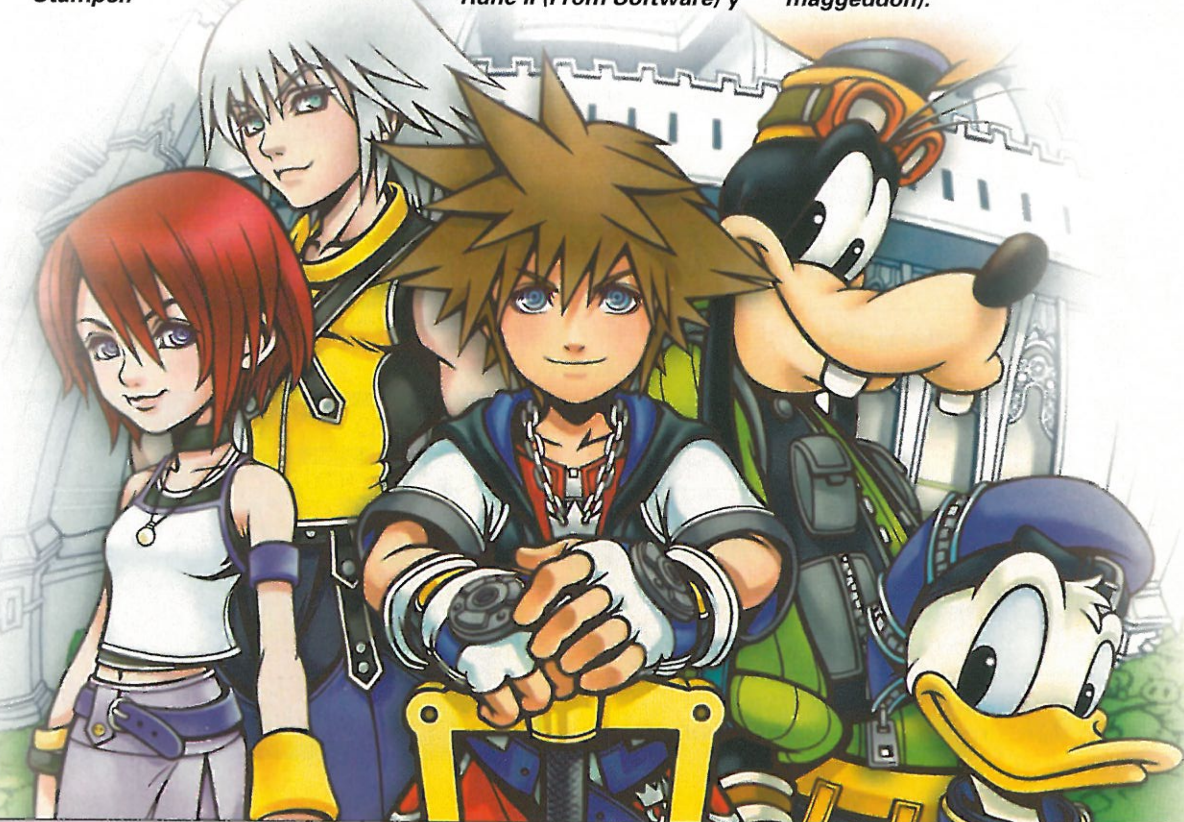
*■ ¡¡¡Devil May Cry 2!!!, son espectaculares los vídeos que he visto en la web de **Capcom**, ¿Por qué no para **GameCube**?*

*■ ¿Qué ha pasado con los RPG para **GameCube** (sin nombrar Phantasy Star Online I & II) y los de Rally?*

***■ Fue Nintendo la compañía que se deshizo del 49% de Rare, para después ser comprado por Microsoft. En teoría, el motivo fueron los bajos beneficios obtenidos por la compañía británica el pasado año (con la desaparición de N64 y el nacimiento de GC, dudo mucho que cualquier 2nd Party de Nintendo obtuviera algún beneficio el pasado año). Espero que Rare haga los mejores títulos de su historia en Xbox y que Nintendo Japón se muera de envidia y se arrepienta de haber malvendido a la compañía de los hermanos Stamper.***

***■ En el ECTS tuvimos la oportunidad de hablar con uno de los programadores y le hicimos esa misma pregunta. Su respuesta fue «¡DMC2 solo aparecerá para PlayStation 2!»... ¡y se enfadó!***

***■ Aunque lleva varios meses en el mercado, GameCube aún está comenzando a abarcar todos los géneros. Los primeros RPG's aparecidos han sido Rune II (From Software) y Phantasy Star On-line, como ya sabes, éste último sólo en Japón. Otro de los esperados, Skies Of Arcadia, ha sido retrasado algunos meses (supuestamente para cambiar algún que otro detalle «adulto» en su argumento. El primer título basado en carreras de Rally será Rally Championship, y está siendo programado por SCI (los creadores del polémico Carmaggeddon).***



# INTERNECIO

## GOLFOMENSAJES

**Abel Granados.** Este pedazo de pedazo me informa que ya ha rediseñado su página Web. Así que, si queréis echar un vistazo y hackearla, pasaros por la siguiente dirección: **www.iespana.es/abelgranadosartweb.** No os olvidéis de firmar en el guest book y le decís que vais de mi parte (es mi buena obra del mes, ayudar al incapacitado sexual).

**Daw.** La simpar Davinia nos quiere transmitir su satisfacción al haber conseguido la permanencia en su facultad gracias a aprobar una asignatura... Bueno Daw, no quiero ser aguafiestas, pero no sólo te fijes en que has aprobado una... sino también en las que te han suspendido. Eso sí, frotarte con el profesor al final sí que te valió para aprobar.




*Ya veis, esta es la representación artística de los sueños de **@ustin**, un valenciano feo pero real, que tiene la manía de imaginarse tonterías que nada tienen que ver con su solitaria existencia.*

### El fantasma ché

@ustin. Valencia

*Hola Golfo, primero disculparme por la tardanza en escribirte.*

■ ***Qué pronto se acaba la paz...***

*Te he preparado un dibujo por ordenador. ¿Lo mando a **sgolfo@yahoo.es**?*

■ ***Pues sí, tron. Manda ahí los dibujos y, si te apetece, las cartas y te ahorras los sellos. Así te irá quedando menos para el cambio de sexo.***

*El otro día me fui a un pub de ambiente latino y me lo pasé bien. La música un asco, pero salí hecho un «bailaor».*

■ ***Apasionante historia, continúa que tengo insomnio.***

*Algunas chicas me tomaban las manos para enseñarme a bailar y me puse morado.*

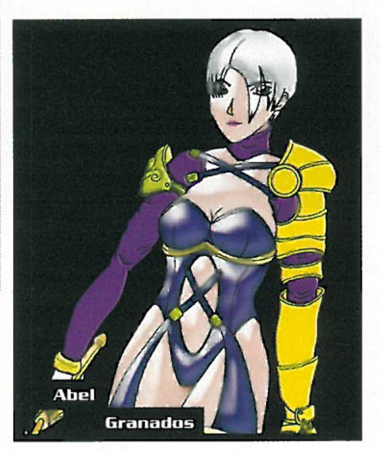
■ ***Bueno, pagando cualquiera, no te vayas a creer...***

*Pillé un complejo de peluche que flipas. Todas dándome palmadas en el culo y pellizquitos picarones y la camarera me invitó a un Baileys para acabar de destrozarme el estómago.*

■ ***No te preocupes, al final uno se despierta y luego se asume. Eres un callo malayo, feo, con el culo lleno de granos y con un físico difícil, pero eres real.***

*Me despido para no meterte una neura o ponerte velas negras.*

■ ***Joe tron, espero que si algún día te comes un sacio, no me mandes otra carta. Porque te tengo cierto aprecio, que si no...***




***Abel Granados** me ha enviado dos dibujillos a través del email. Este mes va uno... y el mes que viene otro, para que, impasible al desaliento siga colaborando.*

***Eduardo** ahora se dedica a cultivar el humor en forma de viñeta y, como podéis ver, no sólo el tío dibuja bien, sino que además tiene ingenio.*

***Mister Paniagua** es el dibujante más incansable de esta sección, y por eso mismo merece ocupar un lugar destacado. Este mes, como otros, por partida doble.*




Samuel Arbelo

## TOP NECIO

1. **Natalia y Dani**
   Las «Sonia y Selena» del videojuego
2. **The Scope & Nemesis**
   Pareja de hecho y de pecho
3. **@ustin**
   El galán de casas de mala reputación
4. **El Yeti**
   Ya es una especie en extinción
5. **Rafa, el suplente**
   El maquetador serbocroata fugaz

## Ponga su PC a la última




Este mes PC PLUS le propone que actualice su ordenador con el mejor hardware. Para ello se da un repaso a los mejores componentes y se indican las distintas opciones tecnológicas existentes. Y por si lo que desea es comprarse un equipo nuevo, podrá valorar los seis modelos de gama media y la buena relación calidad precio que se analizanen un extenso reportaje. Por otra parte, podrá disfrutar de unas comparativas muy interesantes: los mejores PDA y el último software para grabación de CD y DVD-ROM.

Tampoco hay que olvidar los productos de hardware y software más sugestivos, como la magnífica cámara digital Nikon CoolPix 5700, la nueva tarjeta de sonido Creative Audigy 2, y la reciente solución de edición de vídeo Pinnale Studio 8, entre otros.

También le resultará interesante el informe sobre lo que mostrará el SIMO, los mejores trucos para exprimir al máximo el rendimiento del PC y la nueva tecnología de grabación HD Burn que permite duplicar la capacidad de un CD-ROM convencional, llegando hasta los 1.4 GB. Además, con este número se regala un CD-ROM de 70 MB virgen, para que grabe todo lo que quiera. Y el SuperCD viene cargado del mejor software. Destacan los programas completos Open Office.org para Windows y Linux en castellano y catalán y CD-ROM Emulator 2000. Aunque también disfrutará con la demo jugable de Unreal Tournament 2003, y mucho más.

## Comienza la fiebre por El Señor De Los Anillos




El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres, la versión de Electronic Arts de la primera y la segunda película, es sin duda uno de los mejores juegos para PlayStation 2 para este final de año. Ambientación soberbia, argumento de la primera y la segunda película (podremos iniciarnos en la trama hasta antes del estreno del filme) y banda sonora y calidad gráfica al mismo nivel de las películas. Un juego que ocupa por méritos propios la portada y que acompaña a otros grandes títulos que aparecerán en este último cuarto de año. Entre ellos merece destacarse The Getaway, el veterano proyecto de SCE que por fin ya ha mostrado sus cualidades. Un clónico de Grand Theft Auto 3, que vuelve a traer a PS2 el espíritu de los gángster de la más baja calaña. Otro juego absolutamente imprescindible será Haven, un título multigénero que puede convertirse en la sorpresa de estas navidades. Las previews de GTA Vice City, Red Faction 2 y la versión de Vivendi de El Señor De Los Anillos completan los avances de los juegos más importantes. De igual forma, analizamos los tres juegos de fútbol que lucharán estas navidades por ganarse las simpatías de los aficionados: FIFA 2003, Pro Evolution Soccer 2 y Esto Es Fútbol 2003. La revista se completa con las guías de Onimusha 2 y Kingdom Hearts (primera parte) y, como siempre, con un excepcional DVD-ROM para que puedas jugar con los mejores títulos de PS2, en esta ocasión Esto Es Fútbol 2003, TimeSplitters 2, Stitch: Experimento 626, X-Men: Next Dimension, Ninja Assault y WWE Smackdown!. Revista más DVD-ROM con demos jugables por sólo 6 Euros.

## Cuida tu memoria




Recientes investigaciones han puesto al descubierto que el estrés y nuestro estilo de vida pueden dañar el centro de nuestros recuerdos mucho más que la edad. Los malos hábitos o una dieta rica en grasa o excesiva, pueden empezar a borrar nuestro disco duro del cerebro. Para prevenirlo, en este reportaje te mostramos algunas formas de cuidar de la memoria: saber relajarse, comer bien, dormir lo suficiente y cómo ejercitarla. Y si tienes curiosidad por conocer cómo nos alimentaremos en el futuro, échale un vistazo al reportaje donde te explicamos de qué está hecho el «sandwich» que se mantiene fresco durante años y de qué manera han influido en nuestra nutrición las investigaciones militares y espaciales. En CNR también te adelantamos cuáles serán las prestaciones tecnológicas que ofrecerán los teléfonos móviles de última generación y las innovaciones que incorporan los prototipos de automóviles más avanzados. Asimismo, analizamos las razones que han llevado a las empresas privadas a embarcarse en las primeras misiones espaciales que van a explotar comercialmente la Luna. Y entre otros muchos temas más, nuestro número de noviembre también se preocupa por las últimas tribus perdidas y cómo les puede afectar la globalización. Pero no olvides llevarte el DVD de la película «El rostro de la muerte», tercera entrega de una fantástica colección de cine de ciencia ficción y de terror. ¡Sólo son 5 Euros más!

**Nuevo juego de Bola De Dragón.** Infogrames ha anunciado el lanzamiento de un nuevo juego de lucha basado en la saga de *anime* más popular de la historia. Nada menos que 21 personajes, desde **Goku** hasta los androides de la serie C se dan cita para verse las caras sobre el tatami. El juego estará lleno de espectaculares golpes, *combos* y las magias típicas de la saga, con luchas que se desarrollan en tierra o aire.




**Los 15 juegos más influyentes.** Una prestigiosa publicación japonesa ha hecho pública una lista en la que quedan reflejadas por orden de importancia las sagas de juegos más influyente de la historia de los videojuegos. El primer puesto, como no podía ser de otra forma, corresponde a la serie de RPG's de **Square** *Final Fantasy*. Le siguen *Dragon Quest*, *Biohazard*, *Super Mario* y *Phantasy Star*.

**Windows en Xbox.** El equipo de programadores responsables del proyecto de **Linux** para la consola de **Microsoft** ha anunciado la finalización de una aplicación que permite instalar y ejecutar el sistema operativo **Windows 2000** en esta consola. El programa ofrece una compatibilidad total, la posibilidad de conectarse a la red y de usar periféricos como un ratón o un teclado USB.

**Retrasos varios.** Dos de los juegos más esperados por todos los aficionados al rol y la estrategia han sufrido importantes retrasos en su fecha de salida al mercado nipón, que lógicamente también influirá negativamente en su momento de aparición en nuestras fronteras. El primero es el *RPG* de **Enix** para **PS2**, *Star Ocean III: Till The End Of Time*. El otro es la conversión a **GBA** de uno de los clásicos de **PSone**: *Final Fantasy Tactics Advance*.

CAPCOM

## Biohazard Network



Cada uno de los ocho protagonistas (un policía, una camarera, un periodista, etc.) poseerá diferentes habilidades.



**Capcom** ha facilitado los últimos detalles sobre la versión *On-line* de su serie *Resident Evil*. La acción transcurrirá en *Raccoon City* en la época de la primera entrega de esta saga. Podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, que tendrán a su disposición a ocho personajes distintos.

SEGA

## Virtual On





El equipo de programación de **Sega**, **Hitmaker**, ha anunciado el lanzamiento de un nuevo título exclusivo para **PS2**. Se trata de *Cyber Trooper Virtual-On Marz*, la última entrega de la saga que ya visitó **Dreamcast** y **Saturn**. Los gigantescos mechas (robots de varios metros de altura) vuelven a tomar el protagonismo en este frenético *arcade* de destrucción que, esta vez, aporta toques de estrategia además de las clásicas batallas por tierra y aire.

NINTENDO

## Pokémon Ruby y Zafiro

El próximo 21 de noviembre saldrán a la venta en **Japón** las dos próximas entregas de la famosísima serie *Pokémon*, primeras para **GBA**. Los protagonistas son dos nuevos de estos seres.





**Achamo** y **Mizoguru** son los dos nuevos monstruos de bolsillo que aparecerán en estas entregas.



## LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



## CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



## PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



## FÍSICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



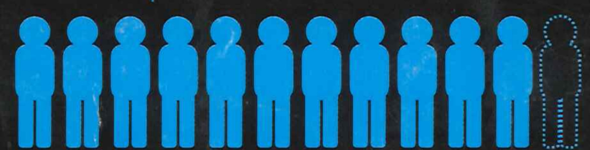
## REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.

## CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Salta al campo. Toma el control. Sé el Número 12.



www.fifa2003.ea.com

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP













Somos el deporte











